BONUS! 100+16 = 116 STRON
DWA GACKI DO WYGRANIA!

PSX EXTREME

RECENZJE



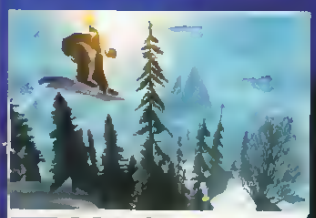
F-ZERO GX



PRO EVO SOCCER 3



JAK 2



SSX 3

CO NOWEGO



RELACJA Z JAPONII

6.99 w tym 7% VAT

PSX odżywaja wspomnienia

GTA "PO POLSKU"

Listopad '03

75

INDEX 340898 ISSN 1429 172X
9 771429 172036

RECENZJA I OPIS

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Listopad

346-08-35

2003 / PE#75



okładka Wormsy (Hooligan)

polecamy:



F-Zero GX



Jak 2



Pro Evolution Soccer 3



Soul Calibur 2



SSX 3

konkursy:

DOMOWY TURNIEJ GRAN TURISMO 85
HC ROOM 84
MATRIX: REAKTYWACJA 75
NAJŁAONIEJSZA KOPERTA 93
ROZWIĄZANIE KONKURSÓW .. 64, 77, 94, 95
TELEXTREME 61, 83, 87

wYstępniak



W tym miesiącu, bewiąc się z nowymi tytułami, uświadomiłem sobie dwie rzeczy. Coraz częściej i coraz widoczniej uwypukla się różnica techniczna pomiędzy Xboxem a PlayStation 2. Ktos powie, grafika jest najważniejsza, a owszem, ale grafika to nie tylko jakość tekturek, to tez płynność animacji, a co się z tym wiąze - lepsza kontrola, ba, nawet tryb na 4 Graczy (C DS2, XGRA COLIN 4) Eduardo Rossini (wiceprezes europejskiego MICROSOFTu) miał rację mówiąc w jednym z ostatnich wywiadów, że tej zimy przekonamy się na własne oczy, czym się rozni PS2 od Xboxa. Tą różnicą są dwa lata. A dwe lata postępu technologii to duzo, na tyle, zeby wręcz zdeklasować starszy sprzęt. I dochodzimy do drugiej strony medalu - PS2 trzyme się świetnie, dostając w większości przypadków ten sam line-up tytułów, co wazna, w tym samym czasie co iXi. Fajnie jest i wszyscy się cieszą.

Druga sprawa - GameCube. Ten idzie leb w leb na polu tytułów third party developerów, udowadniając, ze nie tylko jego macierzysta firma jest motorem napędowym. Dawno nie było tylu gier ne tę konsolę. Ponadto jest szansa, zeby w kraju ktoś powazniej zabrał się za NINTENDO, poszerzając tym samym znacznie peletę dostępnych gier. Trzymam kciuki za cenę nowego packa ("kostka" z 5 grami, Memorką i dodatkowym padem), który wraz ze spadkiem cen w Europie (99 euro) pojawić się me u nas za 600 zł. Co Wy na to? Z "kostką" zaczęło się dobrze dziec, zaś NiNTENDO odgreza się, ze do końca roku dostępnych będzie 200 tytułów, w tym takie perełki jak MARIO KART DD!!, SW: REBEL STRIKE czy 1080 SNOWBOARDING. Widac ze "Hydraulik" za wszelke cenę chce wrzucić do naszych domow swoje konsolki i chwała mu za to. Tylko czy za rok GaCek jeszcze będzie fruwel? Niepokojące są deklaracje większych wydawców, takich jak EIDOS czy ATARI.

Zbliżają się "zniwa" w naszej branży - czas grania, wielkich premier, towarzyszących temu emocji. Dla Was będzie to czas uszczuplania portfela, oczywiście, jesli takowy jest czymś wypełniony. O tym, w jakie tytuły zainwestować, dowiecie się z PSX EXTREME - skupiamy się tylko na dobrych i bardzo dobrych grach, omijając wszelakie crapy (za mieszac lista takowych). Gier juz jest masa, a to dopiero początek sezonu. Mówi się, ze SONY wystraszyło się linii tytułów jakie na czwarty kwartał tego roku przygotował sobie gigant ELECTRONIC ARTS. Bojąc się duzej konkurencji, a w związku z tym słabej sprzedazy, SONY przeniosło na nowy rok premierę GT4 i THIS IS FOOTBALL 2004. Ten sam ruch poczyniło EA ze swoim nowym JAMES BOND. EON. Czyżby najlepsze kąski zostały ne koniec?

I jeszcze słówko na temat nowego PE. Zgodnie z obietnicą przygotowaliśmy trochę PSX'owego stuffu, gorącą relację prosto z Japonii, nowinki na tamat spadku cen konsol, kontrowersyjny meteriał na temat GTA oraz wiele ciekawych recenzji. Jako bonus: wkładka-zajawka (do wyrwania!) nowego pisma młodzieżowego, dzięki któremu dwóch z Was zostanie posiadaczami konsolek NINTENDO □ [ściere]

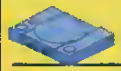
PS. Od pierwszych dni listopada będzie dostępny nowy numer PORADNIKa EXTREME wypchany nie tylko opisami. Znajdziecie w nim takze odpowiedzi na listy, konkursy, komiks oraz jak zwykle ciekawą publicystykę.

Hardkor

BUGI 70
CIEKAWOSTKI ZE ŚWIATA SHENMUE 72
DREAMCAST LIVES 4EVER 66
KRZYK DUMY I RADOSCI 72
MAGIA GTA 66
OD GRACZA DLA GRACZY 71
OKIEM MANIAKA 63
PSX EXTREME 65
SZARA STREFA 62
TO BYŁO GRANE 64



recenzje



ANIMAL SNAP 60
ATV MANIA 60
RAYRLADE 60
BALOIES 60
BLOCK RUSTER 60
BLOCKIOS 60
FORO TRUCK MANIA 60
INTERNATIONAL RARATE PLUS 60
TOWER INFINITY TOWER OF WISDOM 60



ALTER ECHO 57
CONFLICT: DESERT STORM 2 28
ESPN NHL HOCKEY 2K4 36
FIFA FOOTBALL 2004 38
FREEDOM FIGHTERS 30
JAK 2: RENEGADE 32
NHL HITZ PRO 36
NHL HOCKEY 2004 36
PRO EVOLUTION SOCCER 3 40
SOUL CALIBUR 2 48
SSX 3 44
THE SIMPSONS: HIT & RUN 52
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO 51
WARHAMMER 40000: FIREWARRIOR 58
WORMS 3D 46
XGRA: EXTREME G RACING ASC. 54



ALTER ECHO 57
CONFLICT: DESERT STORM 2 28
ESPN NHL HOCKEY 2K4 36
FREEDOM FIGHTERS 30
NHL HITZ PRO 36
NHL HOCKEY 2004 36
SOUL CALIBUR 2 48
THE SIMPSONS: HIT & RUN 52
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO 51
VOODOO VINCE 50
XGRA: EXTREME G RACING ASC 54



F-ZERO GX 54
FREEDOM FIGHTERS 30
NHL HOCKEY 2004 36
SOUL CALIBUR 2 48
THE SIMPSONS: HIT & RUN 52
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO 51

POCKET

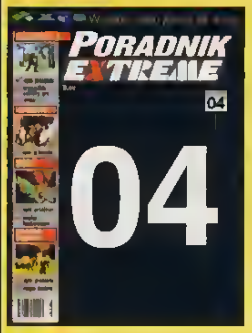
BANJO KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE 79
BLACKTHORNE 79
HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAKER 78
ROAD RASH: JAILBREAK 78

on-line

KONSOLE W SIECI: 74
WARHAMMER 40000: FIREWARRIOR 74

DVD

..... 76



Od pierwszych dni listopada dostępny będzie PORADNIK EXTREME 04, a w nim opisy do: Soul Calibur 2, Fraadom Fighters, Star Wars KotOR, Colin 04, Disgeea, Finel Fantasy Tactic Advance, Harvest Moon (wersja na PSX i PS2!) i kilka innych. Całość uzupełniona wieloma artykułami, listami i komiksem.

Piła

[N E W S]

Jeszcze taniej przed świętami?

Wszystko wskazuje na to, że konsole obecnej generacji wkraczają w najlepszy swój okres - okres największego wysypu najlepszych gier, ale też w najlepszych cenach. Co powiesz na konsolke za 400zł?

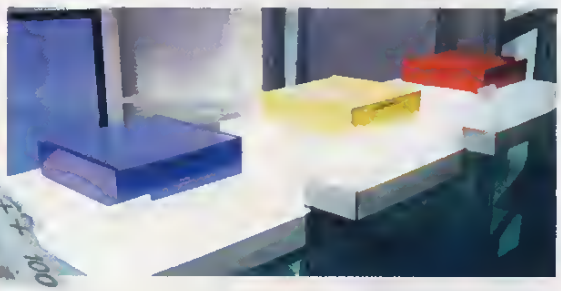
Notujemy kolejne obniżki cen. Od 1 października konsola PleyStation 2 potaniała na Wyspach Brytyjskich o 30 funtów spadając tym samym do pułapu 139 funtów (poniżej 900 zł). Wszystko wskazuje ne to, że juz wkrótce tekze pozostałe kraje UE doczekają się cięć oficjalnej ceny (obecnie 199 euro). Anglicy mogą tez nabyć srebrny model PS2 ze 149 funtów (reszte Europy 229 euro). Za ciosem poszło NINTENDO, które od 10 października sprzedeje w Anglii GameCube a za 79 funtów (ok. 500 zł). Reszta państw Starego Kontynentu należących do "wspólnoty" swoją obniżkę odnotowe-ła 17 października - oficjalna cena za GC wynosi tem teraz zaledwie 99 euro (to jedyne 450 zł!). Z niedowierzaniem patrzę na nową promocję, która jakoby to miałe juz trafić na nasz rynek, mowa o paku z pięcioma grami, memorką i dodatkowym padem - całość za sześć stówek. Jeśli to prawda, to zostanę pierwszym klientem (po co mi drugi GaCek?).

Z niecierpliwoscią pozostaje czekać, jak powyzsze ruchy SONY i Big N wpłyną na nasz rynek - jest duza szansa, ze będzie taniej. Tymczasem w Polsce trafiła właśnie do sprzedazy tzw. konsole odnawialna PS2, za którą zapłacić trzeba tylko 859 zł (normalnie 999 zł). Jest to model febrycznie odnawiany przez SONY i znaczy to, ze zostały w nim wymienione te wszystkie części, które mogły ulec zuzyciu lub podniszczeniu podczas wcześniejszego uzytkowanie (m.in. na nowe wymieniają matryce laserowe). Taka PS2 zostaje wyposazona w fabrycznie nowe części i sprzedewana jest przez SONY po nizszej cenie jako pełnowartościowy produkt z 12-miesięczną gwarancją. Nie bawiąc się w dyplomecję i reklamowe slogany padnięte konsole z serwisów, na brak których japoński producent z pewnością nie narzeka) mają wymienlane wszystkie zuzywające się bądź wadliwe podzespoły, po czym sprzęt trafia na rynek jako nowy. Róznica w cenie wynosi 140 zł, więc decyzja do przemyślenia. Dostępna jest juz tekze na polskim rynku nowe, srebrna wersje konsoli o symbolu SCPH-50004. Wyposazona została w zintegrowany port podczerwieni, odtwarza płyty DVD-R(+/-) i precuje znacznie ciszej niz wcześniejsze modele - zastosoweno tzw. tryb "cichej precy". W zestawie kosztującym 1149 zł są dwa pady Duel Shock 2 (równiez w kolorze srabrnym) oraz podstawka pod konsolę do pozycji pionowej (...) PS. W USA mówi się nawet o cenie 99$ (400 zł!) za PS2 - plotki głoszą, ze od listopada. Berdziej prawdopodobna jest jednak cena 149$ (obecnie 179$). [shi]



PSX – znamy cenę

Podczas specjalnie zwołanej konferencji prasowej w Tokio przedstawione zostały przez SONY szczegóły nt. urządzenie nazwenego przez koncern - nie bez powodu zresztą, wszak marke znana jest na cały świat - PSX. Jak informowaliśmy cztery miesiące temu (PE#71), nowy PSX to centrum domowej rozrywki, sprzęt przez Amerykanow okrestany mianem set-top-box. Znaczy to tyle, ze spełnia on kilka róznych funkcji, a przy tym zemknięty jest w zgrabnej obudowie. Wysokiej jakości materiały oraz niebanalne wzornictwo od razu przyciągają oko - sam przyznaj, czy nie chciałbyś tego cuda postewić obok telewizora? Niestety cene szybko sprowadza na ziemię. Wprawdzie spekulowano w SONY, ze wbrew doniesieniom analityków rynkowych, ostateczne suma, jaką przyjdzia nam wyłozyć ze PSX e nie przekroczy pięciuset dolarów amerykańskich, ale

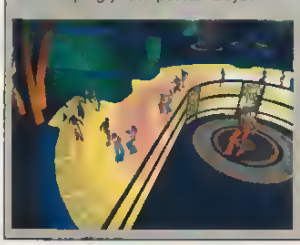


ostatecznie to analitycy mieli rację. W dniu launchu dostępne będą dwie wersje urządzenia: model DESR-5000 z dyekiem o pojemności 160GB oraz DESR-7000 z "twardym" większym o 90GB. Odpowiednio kosztować mają 80 i 100 tys. jenow, co przeliczając na złotówki po obecnym kursie deje kwoty około 2,800 zł i 3,500 zł. Nie trzeba chyba dodawać, że w naszym kraju stosuje się zupełnie inny przelicznik, "bardziej" dostosowany do osiąganych w Polsce zarobków, więc jeśli tutejszy oddział SONY zeproponuje sumę powyzej 5 tys. zł - nikogo nie powinno to zaskoczyć. Zobeczymy. Specytikacja techniczna nie uległe zmianie i pokrywa się z tym, co japoński gigent przedstawił wcześniej: procesory Emotion Engine/ Graphics Synthesizer, dzięki czemu ne PSX grać mozna we wszystkie dostępne produkcje na PleyStation 2 (stuprocentowa kompatybilność) ponadto w srodku nagrywarka DVD obsługująca standardy DVD-R, DVD-RW i DVD+RW, tuner telewizyjny, tuner satelitarny orez karte sieciowa (zintegrowany Network Adaptor). Porty pedów ze względu na estetykę umieszczono z tyłu. Znajdują się tam rowniez wyjścia USB w wersji 2.0 oraz slot na Memory Stick, czyli przenośne karty pamięci w standardzie SONY, wykorzystywane w wielu innych urządzeniech firmy: palmtopach, aparatach cyfrowych czy kamerach. Całość zestawu uzupełnia pilot, a takze specjalny kontroler Duel Shock 2. Specjelny, bo współpracuje tylko z PSX (nie działa z PS2). Sprzęt postawić mozne w pozycji plonowej lub poziomej - płyty wsuwa się w szczelinę widoczną na centrelnym panelu. W japońskich sklepach pojawi się zaraz przed końcem biezącego roku, USA i Europa niedługo potem - konkretnie I kwartał 2004. Zabewke dla bogatych? Dla bogatych na pewno, ale nie zebawka. To set-top-box najwyższej klasy. [shi]



piguła

Tak oto wygląda w akcji xboxowy MUSIC MIXER, za który odpowiedzialność bierze na siebie MICROSOFT. Płytka zawierać będzie oprogramowanie zarówno dla Xboxa jak i komputera PC. Ponedto w zestawie znajdzie się specjalny mikrofon. Zastosowan MUSIC MIXERa jest kilka. Mozna np. zgrywac z paceta na dysk twardy konsoli filmy wideo i zdjęcia, a następnie za pomocą programu montować z nich teledyski. Dodajesz światła, tancerzy w tle, proste animacje. Mozesz podłączyc mikrofon i dzięki kilkudziesięciu piosenkom dostępnym na płycie zamienić swoją konsolę w pełni funkcjonalne urządzenie do karaoke. Jest opcja miksowanie muzyki w czasie rzeczywistym i prosta zabawa samplami. Producent wspomine jeszcze o bardzo prostej i intulcyjnej obsłudze programu, jednak po tym co dane bylo zobaczyć na ECTS w postaci KARAOKE REVOLUTIONS (PS2) nie sądzę, by odniosł on sukces. Premiera z końcem roku. [shi]



Jest szansa na więcej tytułow on-line na GameCube, przynajmniej jeśli chodzi o Stany Zjednoczone. W drugiej połowie wrzesnia NINTENDO podpisało stosowne umowy z największym operatorem usług telemformatycznych za Oceanem - firmą AOL (Amenca Online). Od teraz kazdy developer zainteresowany stworzeniem trybu sieciowego w grze na 'kostkę' otrzyma stosowne oprogramowanie biblioteki oraz pomoc od AOL. Big N stawia jednak sprawę jasno: zawarta umowa nie oznacza większego zainteresowanie ze strony tirmy tematyką on-line i w tej chwili nie pracuje nad zadną grą posiadającą tryb zabawy przez Internet. [shi]



Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

Witam w kolejnym "ON" (zdominowanym przez SQUARE-ENIX) Oj, działo się ostatnio w Japonii, głównie za sprawą TGS ale o tym przeczytacie w specjalnym raporcie z targów Ja skoncentruję się raczej na tym, co wydarzyło się już po TGS, które w tym roku odwiedziło 150 tysięcy maniaków, co jest całkiem niezłym wynikiem biorąc pod uwagę kryzys zainteresowania tymi targami w 2001 roku kiedy to TGS odwiedziło zaledwie 118 tys ludzi Następne TGS dopiero w terminie 26 - 28 IX 2004 r



Ciekawa informacja dla wielbicieli muzycznej twórczości Nobuo Uematsu, człowieka bez którego "fajnale" nie byłyby tym, czym są (pomyślcie, co by było, gdyby muzę do serii robił np M Wiśniewski?) Otóż, Uematsu-san poprowadzi (jako dyrygent) serię koncertów z "fajnalową" muzą w sześciu japońskich miastach Sapporo, Tokio, Yokohamie Nagoi, Osace i Fukuoce Pierwszeństwo w nabywaniu biletów otrzymali członkowie niemałego japońskiego fanklubu Uematsu, oni też w pierwszej kolejności będą informowani o wszystkim, co ze wspomnianymi koncertami będzie miało wspólnego Ci z żółtych Graczy, którzy nie są członkami fanklubu, a chcieliby być mają wciąż możliwość dołączenia do wielkiej rodziny, a co za tym idzie - otrzymują dostęp do wydawanego trzy razy w roku, specjalnego magazynu o twórczości Uematsu oraz płyty DVD z jego ostatnim jak na razie tajnalowym projektem - Black Meges



SONY podało, że zamierza zacząć masową produkcję 90-nanomikronowych chipów do PlayStation 2 Nowa technologia będzie sprzyjać obniżkom cen, gdyż jest tańsza niż poprzednia Firma chciałaby również zacząć w drugiej połowie produkcję CELL-chipów do PlayStation 3



Panuje ostatnio moda na obniżki cen konsoli GameCube Po Ameryce przyszedł czas na Japonię NINTENDO Japan zapowiedziało obniżkę ceny do 14 tys jenów (około 127 dolarów) Zestaw GameCube Enjoy Plus, czyli GC+GBPlayer+Memorka 251 bloków będzie kosztować 19 800 jenów A propos Memorek, NINTENDO podało również, że zaprzestaje produkcji Memorek 59-blokowych i koncentruje się na produkcji tych z 251 blokami
Obniżka wchodzi w życie z dniem 17 października

SQUARE ENIX. SQUARE-ENIX ucięło wszelkie spekulacje na temat remake'ów FINAL FANTASY VII Nie będzie takowych, gdyż PlayStation 2 oferuje pełną kompatybilność z grami z PSX'a (a co za tym idzie z FF7), więc firma nie widzi specjalnej potrzeby wydawania nowego tytułu SQUARE-ENIX w ogóle nie będzie rozważało takiej możliwości dopóki dostępny hardware będzie oferować możliwość grania w wersję FF7 z PSX Na pewno jednak firma poważnie myśli o FINAL FANTASY 12, gdyż zapowiedziała już specjalną konferencję na temat tej gry, która odbędzie się 19 listopada w Tokio w kompleksie Virgin Cineme, gdzie zostaną zaprezentowane filmowe migawki, najnowsze informacje i inne duperelki





Nie chcą się zabrać za FF7, za to zabrali się za FRONT MISSION SQUARE-ENIX podało do publicznej wiadomości, iż w grudniu na japońskim rynku pojawi się kompilacja pt FRONT MISSION HISTORY Będzie to ni mniej ni więcej tylko wydawnictwo zawierające wszystkie trzy gry na PSX w jednym opakowaniu - ot, cały bajer, aczkolwiek zestaw będzie wzbogacony o trzy limitowane figurki Warzerów Tu ciekawostka MFH pojawi się w ilości jedynie 20 tys egzemplarzy Czyżby nie do końca wierzono w maniakalność maniaków serii?

Od dawien dawna nie było już newsów o X-klocku, tym razem też nie będzie żadnych szaleństw Ot, MICROSOFT podało, że 20 listopada na japońskim rynku pojawi się nowy pack konsole Xbox plus PROJECT GOTHAM RACING 2 I to tyle o X-ie w Japonii

SEGA Stało się Z dniem 30 września przestał istnieć team developerski UNITED GAME ARTISTS SEGA z nieugiętością stali wprowadza plan restrukturyzacyjny w szeregach podległych sobie teamów



Uwaga! W grudniu w Japonii pojawi się GRAN TURISMO 4! To nie żart! Nie będzie to jednak pełna wersja gry, a jedynie wersja PROLOGUE - oferująca zabawę na jednym torze w trybie Time Attack, oraz jeden test Kompletna wersja gry (2 płyty DVD) ma pojawić się w japońskich sklepach wiosną 2004 r



To nie koniec newsów o GT4! SONY i Toyota zapowiedziały specjalną wersję tej gry - GRAN TURISMO 4 PRIUS TRIAL, która będzie dostępne w sieci dealerskiej Toyoty w Japonii już na przełomie października i listopada Gra będzie służyła za wirtualny przewodnik po nowych modelach Toyoty na rok 2004, a całość okrasi nowa kierownica Logitecha - Logicool GT Force Pro.

Wiosną przyszłego roku NINTENDO ma zamiar wypuścić na japoński rynek bezprzewodowe urządzenie do łączenia między sobą konsolek GBA - Wireless Communication Adapter (tak! LINK kabel bez kabla) Sprzęcho ma kosztować około 4800 jenów a pierwsze gry obsługujące te cudo to POKEMON FIRE RED i POKEMON LEAF GREEN



A teraz toto ciekawej wersji GC i GBA SP zaprezentowanej na TGS - strzacka czerwień rulez! Wszystko to za sprawą gry MOBILE SUIT GUNDAM, która ma pojawić się 28 listopada i być sprzedawane między innymi w packach z "ceglastymi" GeCkami





Yoshiki Okamoto - gość o którym napisałem już nieco (o odejściu z CAPCOM, o tworzeniu własnego teamu developerskiego, o planach na przyszłość), związał się póki co z SONY Okamoto pracuje nad kolejną cholernie potrzebną karcianą gierką na PlayStation 2 Tyle się gość negadał o tym, czego to nie będzie robić - i tak mamie skończył A gadać to on lubi ostatnio udzielił kolejnego wywiadu (tym razem dla Mainichi News), w którym ostrzegł, że japońskiemu rynkowi gier grozi skurczenie się i zapaść Winne temu są, zdaniem Okamoto, wszelkiego rodzaju sequele, które są kupowane jedynie przez fanów pierwszej części gry. Okamoto na zakończenie dodał, że jednym z powodów dla których odszedł z CAPCOM był sprzeciw dla masowego wypuszczania sequelów



A CAPCOM oprócz wydawania sequelów, wydaje też hiciory, które u nas nieźle zamieszały, a żółtym Graczom nie było dane w nie grać Mowa tu np o GRAND THEFT AUTO 3 Gra w pierwszy dzień sprzedała się w ilości prawie 75 tys egzemplarzy Warto podkreślić, że w dniu premiery przygotowano zaledwie 100 tys kopii gry

Pozostaje mi już tylko pożegnać się starojapońskim "Spadam, do następnego razu..." □

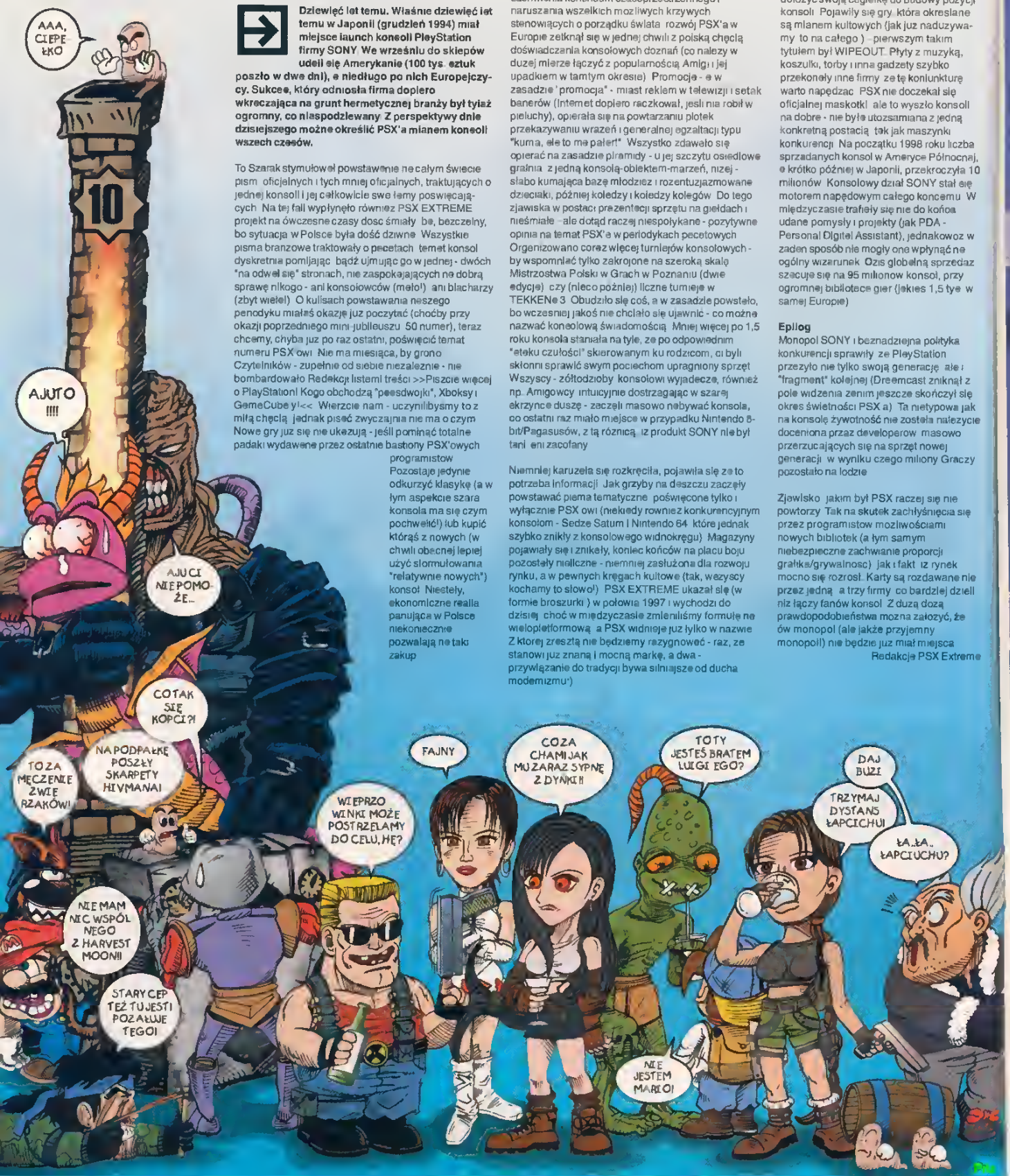
LOKI

PlayStation.2 PlayStation GAME BOY ADVANCE GAME BOY
XBOX GAMECUBE PlayStation Dreamcast
ŚWIAT GIER BALTIX
najtaniej gry i akcesoria - SPRAWDŹ! >>> www.baltix.home.pl
sprzedaż wysyłkowa - szybka realizacja!
przyjmujemy gry w rozliczeniu
skupujemy używane gry i konsole
na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
serwisujemy konsole
SPRZEDAŻ RATALNA
SKUP SPRZEDAŻ SERWIS HURT-DETAL WYPOŻYCZALNIA GIER I KONSOL
Szczecin ul. Kolumba 8 tel. (0...91) 489 10 52, 0501 701 629 e-mail: baltix2@poczta.onet.pl czynne: 10-19, sobota 10-14

PSX TRIBUTE

Dziewięć lat temu. Właśnie dziewięć lat temu w Japonii (grudzień 1994) miał miejsce launch konsoli PlayStation firmy SONY. We wrześniu do sklepów udeli się Amerykanie (100 tys. sztuk poszło w dwa dni), a niedługo po nich Europejczycy. Sukces, który odniosła firma dopiero wkraczająca na grunt hermetycznej branży był tyiaż ogromny, co nlaspodziewany. Z perspektywy dnie dzisiejszego możne określić PSX'a mianem konsoli wszech czasów.

To Szarak stymulował powstawanie na całym świecie pism oficjelnych i tych mniej oficjalnych, traktujących o jednej konsoli i jej całkowicie swe łamy poświęcających Na tej fali wypłynęło również PSX EXTREME projekt na ówczesne czasy dosc śmiały bo, bezczelny, bo sytuacja w Polsce była dość dziwne Wszystkie pisma branzowe traktowały o pecetach temat konsol dyskretnia pomijając bądź ujmując go w jednej - dwóch "na odwel się" stronach, nie zaspokajających na dobrą sprawę nikogo - ani konsolowców (mało!) ani blacharzy (zbyt wiele!) O kulisach powstawania naszego penodyku miałeś okazję już poczytać (choćby przy okazji poprzedniego mini-jubilleuszu 50 numer), teraz chcemy, chyba juz po raz ostatni, poświęcić temat numeru PSX'owi Nie ma miesiąca, by grono Czytelników - zupełnie od siebie niezaleznie - nie bombardowało Redekcji listemi treści >>Piszcie więcej o PlayStation! Kogo obchodzą "peesdwojki", Xboksy i GameCube'y!<< Wierzcie nam - uczynilibysmy to z miłą chęcią jednak piseć zwyczajnia nie ma o czym Nowe gry juz się nie ukazują - jeśli pominąć totalne padaki wydawane przez ostatnie bastiony PSX'owych programistow Pozostaje jedynie odkurzyć klasykę (a w łym aspekcie szara konsola ma się czym pochwelić!) lub kupić którąś z nowych (w chwili obecnej lepiej użyć slormułowania "relatywnie nowych") konsol Niestety, ekonomiczne realia panujące w Polsce niekoniecznie pozwalają na taki zakup



Rozwój rynku

Wydaje się ze juz zadna konsole nie powtórzy sukcesu PlayStation Gdy SNES i MegaDnve (nie wspominając o wcześniejszych sprzętach) przysparzały swym rodzimym firmom sławy i pieniędzy na niemal całym świecie..w Polsce wiedze o nich była znikome Tymczesem zapewne na skutek zachwienia kontinuum czasoprzestrzennego i naruszania wszelkich mozliwych krzywych stenowiących o porządku świata rozwój PSX'a w Europie zetknął się w jednej chwili z polską chęcią doświadczania konsolowych doznań (co nalezy w duzej mierze łączyć z popularnością Amigi i jej upadkiem w tamtym okresie) Promocja - e w zasadzie 'promocja" - miast reklem w telewizji i setek banerów (Internet dopiero raczkował, jesli nia robił w pieluchy), opierała się na powtarzaniu plotek przekazywaniu wrazeń i generalnej egzaltacji typu "kurna, ale to ma patent" Wszystko zdawało się opierać na zasadzie piramidy - u jej szczytu osiedlowe grainia z jedną konsolą-obiektem-marzeń, niżej - słabo kumająca bazę młodzież i rozentuzjazmowane dzieciaki, później koledzy i koledzy kolegów Do tego zjawiska w postaci prezentacji sprzętu na giełdach i nieśmiałe - ale dotąd raczej niespotykane - pozytywne opinia na temat PSX'a w periodykach pecetowych Organizowano coraz więcej turniejów konsolowych - by wspomniać tylko zakrojone na szeroką skalę Mistrzostwa Polski w Grach w Poznaniu (dwie edycje) czy (nieco później) liczne turnieje w TEKKENe 3 Obudziło się coś, a w zasadzie powstało, bo wczesniej jakoś nie chciało się ujawnić - co można nazwać konsolową świadomością Mniej więcej po 1,5 roku konsola stanała na tyle, ze po odpowiednim "eteku czułości" skierowanym ku rodzicom, ci byli skłonni sprawić swym pociechom upragniony sprzęt Wszyscy - zółtodzioby konsolowi wyjadecze, również np. Amigowcy intuicyjnie dostrzegając w szarej ekrzynce duszę - zaczęli masowo nabywać konsola, co ostatni raz miało miejsce w przypadku Nintendo 8-bit/Pagasusów, z tą różnicą, iz produkt SONY nie był tani eni zacofany

Niemniej karuzela się rozkręciła, pojawiła się ze to potrzeba informacji Jak grzyby na deszczu zaczęły powstawać piema tematyczne poświęcone tylko i wyłącznie PSX owi (niekiedy rownież konkurencyjnym konsolom - Sedze Satum I Nintendo 64 które jednak szybko znikły z konsolowego widnokręgu) Magazyny pojawiały się i znikały, koniec końców na placu boju pozostały nielicznie - niemniej zasłużona dla rozwoju rynku, a w pewnych kręgach kultowe (tak, wszyscy kochamy to słowo!) PSX EXTREME ukazał się (w formie broszurki) w połowie 1997 i wychodzi do dzisiej choć w międzyczasie zmieniliśmy formułę na wieloplatformową a PSX widnieje juz tylko w nazwie Z której zresztą nie będziemy razygnować - raz, ze stanowi juz znaną i mocną markę, a dwa - przywiązanie do tradycji bywa silniejsze od ducha modernizmu')

Bezkonkurencyjny lider

Na swiecie PlayStation szybko uzyskała miano debeściake SONY umiejętnie kreowało swoją polityke marketingową, pismo nosam poczuły również inne firmy Każdy chciał coś uszczknąć z wielkiej skarbonki e w tym celu trzeba było dołozyć swoją cegiełkę do budowy pozycji konsoli Pojawiły się gry, która okreslane są mianem kultowych (jak juz nadużywamy to na całego) - pierwszym takim tytułem był WIPEOUT. Płyty z muzyką, koszulki, torby i inna gadzety szybko przekonały inne firmy ze tę konlunkturę warto napędzać PSX nie doczekał się oficjalnej maskotki ale to wyszło konsoli na dobre - nie była utozsamiana z jedną konkretną postacią tak jak maszynki konkurencji Na początku 1998 roku liczba sprzadanych konsol w Ameryce Północnej, a krótko później w Japonii, przekroczyła 10 milionów Konsolowy dział SONY stał się motorem napędowym całego koncernu W międzyczasie trafiły się nie do końca udane pomysły i projekty (jak PDA - Personal Digital Assistant), jednakowoz w żaden sposób nie mogły one wpłynąć na ogólny wizerunek Ozis globalną sprzedaz szacuje się na 95 milionow konsol, przy ogromnej bibliotece gier (jakies 1,5 tys w samej Europie)

Epilog

Monopol SONY i beznadziejna polityka konkurencji sprawiły ze PlayStation przezyło nie tylko swoją generację ale i "fragment" kolejnej (Dreemcast zniknął z pole widzenia zanim jeszcze skończył się okres świetności PSX a) Ta nietypowa jak na konsolę żywotność nie została należycie doceniona przaz developerow masowo przerzucających się na sprzęt nowej generacji w wyniku czego miliony Graczy pozostało na lodzie

Zjawisko jakim był PSX raczej się nie powtorzy Tak na skutek zachłyśnięcia się przez programistow możliwościami nowych bibliotek (a łym samym niebezpieczne zachwianie proporcji grafika/grywalnosc) jak i fakt iz rynek mocno się rozrosł. Karty są rozdawane nie przez jedną a trzy firmy co bardziej dzieli niz łączy fanów konsol Z dużą dozą prawdopodobieństwa mozna założyć, że ów monopol (ale jakże przyjemny monopoli) nie będzie juz miał miejsca

Redakcja PSX Extreme

KONSOLO-METR

Maszyna Sony ruszyła! Kilka pierwszorzędnych tytułów tego miesiąca, w perspektywie równie ciekawo jesień i zimo. W momencie gdy to piszę, HIV zostanawia się czy nie przyznać grze JAK2 oceny 10. Wow! Co ciekawe, pomimo, wydawało by się, solidnej konkurencji ze strony Xboxa i GC, PS2 pozostaje wciąż najbardziej kuszącym kąskiem na na rynku gier wideo. No i nie zapominajmy o zbliżającej się obniżce cen.



Z fabryk SONY wyjechało już do sklepów na całym świecie ponad 60 milionów konsol PS2 - to stan na początek września 2003. Sprzedaż jest jeszcze szybsza niż swego czasu PSX a i obecnie dostawy oscylują w granicach 3 milionów konsol miesięcznie, co dla konkurencji jest wynikiem wręcz niewyobrażalnym. Rozbijając popyt na poszczególne kontynenty USA 26-42 mln, Europa 19,44 mln i Japonia 14,14 mln sztuk. [shi]

W marcu 2004 roku pojawi się ostatecznie w USA dysk twardy do PS2. Cena 99$ (ok. 400 zł) ze HaDaka 40GB jest delikatnie mówiąc przesadzona, przy czym SONY ma ten przywilej, że może narzucać dowolne sumy za osprzęt - popyt i tak jest spory. Równolegle pojawi się na tamtejszym rynku FINAL FANTASY XI, w które by zagrać również trzeba będzie SONY zapłacić - miesiąc zabawy na serwerach wyceniono na 13$ (nieco ponad 50 zł). W promocji pierwsze trzydzieści dni ma być darmowa. Natomiast w przypadku Europy panuja niezmącona cisza i na HDD w wersji PAL na razie kompletnie nie ma co liczyć. [shi]

Wydawać się mogło, za tym razem nie będzie poślizgu i gra pojawi się w sklepach zgodnie z planem. Nic bardziej mylnego - nie ma szans na GRAN TURISMO 4 w grudniu bieżącego roku. Ostatnie nadzieje rozwiało SONY, które bezlitośnie poinformowało o przesunięciu daty premiery. Na kiedy? Nie potrafią w tym momencie tego powiedzieć. [shi]

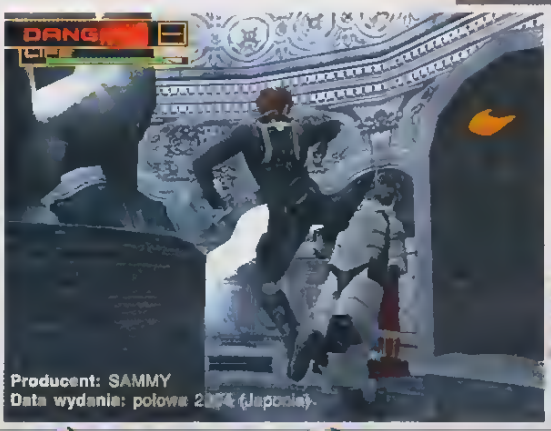
Spy Fiction

MGS spatyka SPLINTER CELL i idą na piwa z M:IMPOSSIBLE? Jasne...

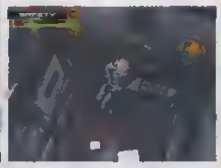
Japoński developer SAMMY robi nową skradankę, kserując praktycznie wszystko, co odniosło sukces na tym polu. Kostium a'la Sam Fisher, wygląd wskaźników, sposób trzymania broni (w tym ujęcie FPP), czajenie się w kuckach przylegając do ścian plecami - toż to stary dobry Snake! Do tego zjeżdżanie na lince śmiało podchodzące pod Ethana Hunta. Chłopaki dodali oczywiście kilka swoich patentów. Zupełnie nieudanym jest wg mnie sam tytuł, brzmi lamersko i niby do czego pije? Do "Pulp Fiction"?! Ciekawie wypada za to akcja ze scenkami między misjami. Otóż wplecione w nie mini-gry, wpływające lekko na charakter podejmowanego zadanie (np. czy wyładujesz na polu wroga będąc namierzonym czy nie). Drugą nowością jest opcja robienia fotek np. zauważonemu wartownikowi. Przy pomocy specjalnego urządzenia, na podstawie ostrości i kąta zdjęcia wykonasz mniej lub bardziej udane przebranie imitujące. A co powiesz na kamuflaż powoli, gdy pozostajesz w bezruchu, wtaplający Cię w otoczenie? Fakt, niewidzialność z MGS się kłania. Bo co tu dużo kryć - SPY FICTION będzie zawierać masę zapożyczeń ale jednocześnie







ciaszyc chociażby takimi motywami, jak wymiana ognia w pełnym witrezy, rzeźbionym, gotyckim kościele (industrialne, zdecydowanie gorsze lokacje niestety w przewadze)? Nie będzie hitu, będą dziwne japońskie akcja ala na solidną rozgrywkę chyba można liczyć. [myq]



PIGUŁA

krótko i na temat

Coraz większe rekordy popularności bije w Japonii oraz Europie seria WINNING ELEVEN (PRO EVOLUTION SOCCER). KONAMI Europe podało ze same zamówienia przedpremierowe na najnowszą trzecią część PES-a przekroczyły barierę miliona egzemplarzy. Gra zadebiutowała na rynku 17 października nieco wcześniej niż początkowo zakładano (listopad) i tym samym pobiła sprzedaż japońskiej edycji (WE7), która na podobny wynik - milion sztuk - potrzebowała okresu trzech tygodni. Recenzja w numerze. [shi]

Zamykając usta wszystkim spekulantom VALVE SOFTWARE oficjalnie zaprzeczyło, jakoby był w planach firmy HALF-LIFE 2 na PS2. Jeden z developerów Doug Lombardi (swoją drogą ten sam, który wcześniej namieszał podczas ECTS-u), potwierdził informacje znane od dobrych kilku miesięcy: powstaje wyłącznie wersja na Xboxa. Nie zaprzeczył natomiast, że w dalszej przyszłości mogą pojawić się specjalne jej edycje na PlayStation 3 lub GameCube 2. Tymczasem wersję PC przesunięto na kwiecień 2004, m.in. z uwagi na wyciek kodu źródłowego - w Internecie już pojawiła się beta. [shi]

Potwierdzono wreszcie oficjalnie FINAL FANTASY X-2 w wersji PAL. Wydawcą gry w Europie zostało EA i zapowiedziana jest na pierwszy kwartał 2004 roku. Trwają właśnie działania związane z lokalizacją, wg SQUARE-ENIX nie będzie żadnych zmian w stosunku do wersji japońskiej czy amerykańskiej. [shi]

Poniższą informację klasyfikować można jako plotkę, przy czym padła ona z ust jednego z przedstawicieli europejskiego oddziału KONAMI. Ten stwierdził, że z pewnością powstanie czwarta część SILENT HILL, ponieważ firma jest zadowolona z dotychczasowej sprzedaży gier z tej serii. Jednak na dzień dzisiejszy developerzy (KCET) pracują nad inną produkcją. Co to za tytuł - nie wiadomo. Przy okazji warto odnotować, że KONAMI podpisało we wrześniu umowę z francuskim Davis Films na realizację filmowej wersji 'sajlenta'. Zdjęcia miałyby się rozpocząć latam przyszłego roku. [shi]

EA z dużym impetem wkracze w świat on-line wprowadzając opcję gry przez Internet do większości nadchodzących projektów na PS2. Do ośmiu osób zmierzy się w MEDAL OF HONOR: RISING SUN - przygotowano tu dziewięć map specjalnie dla trybu Deathmatch. Potwierdzono sieciowe zmagania w NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, ale w tej ostatniej ścigać się będzie mogło maksymalnie tylko czterech Graczy, a na dodatek nie uwzględniono obsługi headsetu (wszystkie pozostałe gry supportują komunikację głosową). Opcją on-line kusić mają jeszcze THE LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING oraz THE SIMS BUSTIN' OUT. [shi]

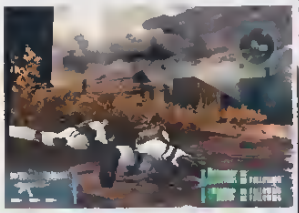
Utrzymana w klimatach powieści Tolkiena przygodowa pt. THE LORD OF THE RINGS: TREASON OF ISENGARD została skasowana z listy wydawniczej VIVENDI UNIVERSAL. Jako powód firma podaje, że dalsze prace nad tą produkcją nie gwarantowały odpowiednio wysokiej jakości - innymi słowy developer (SURREAL SOFTWARE) zabrnął w ślepy zaułek. Ta sama ekipa wciąż tworzy natomiast bardzo interesujący horror zatytułowany THE SUFFERING, o którym Myszaq pisał szeroko w poprzednim numerze przy okazji relacji z ECTS-u. [shi]

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

Przesiadka, żołnierzu, przesiadka!



Złośliwi twierdzą, że ogromny sukces i zaskakująca nawet dla SONY popularność, jaką zdobyła pierwsza część SOCOMa, wzięły się bardziej z uwagi na brak konkurencji, jeśli chodzi o sieciowe strzelaniny FPP na PS2, a mniej dzięki młodości samej rozgrywki. Coś w tym z pewnością jest. Tymczasem po ponad roku, jaki upłynął od chwili uruchomienia pierwszych serwerów oferujących zabawę on-line na konsolach SONY, rynek wreszcie nieznacznie drgnął. Po pierwsze, w kąciku on-line znajdziesz recenzję WARHAMMER 40K: FIRE WARRIOR - to pierwszy prawdziwie klasyczny "szuter" FPP na PS2, w którym znalazła się opcja gry przez Internet. Po drugie, już na początku listopada (USA, wersja PAL na razie wciąż bez daty) pojawi się długo wyczekiwana druga odsłona SOCOMa. Co nowego? Zmiany poszły głównie w kierunku usprawnienia wszystkich sieciowych elementów rozgrywki. Poprawiono komunikację głosową przez headset i w części drugiej na ekranie wyświetlone będzia ksywa Gracza, który aktualnie do nas mówi. Pojawi się dość rozbudowana lista przyjaciół, pozwalające na szybkie i proste odszukiwanie naszych znajomych na serwerach, niezależnie od tego, na którym z nich grają. Po zalogowaniu się do Central Station szybko powinniśmy natrafić np. na informacje o planowanych turniejach, które już teraz zapowiada SONY. Zasadnicze zmiany widać też za sprawą nowego arsenału oraz dostępnych przedmiotów: wybór jest zdecydowanie większy niż w "jedynce", mocno ograniczonej w tym temacie. Oprócz standardowych karabinów czy pistoletów zastosowano m.in. wyrzutnie rakiet, klasyczne RPG, kilka rodzajów celowników optycznych, noktowizory, gogle termiczne, ba, jest nawet możliwość wezwanie nalotu i zbombardowanie pozycji przeciwnika z powietrza. Będzie ogień, co potwierdzają filmy udostępnione przez developera (w tej roli ponownie ZEPPER INTERACTIVE). Jedziemy dalej: od teraz wyświetlana jest na ekranie nie tylko nazwa broni, ale i graficzny jej symbol - brawo, bo tego trochę brakowało. Tak jak w każdej innej szanującej się strzelaninie FPP udostępniono w chwili zgonu możliwość wglądu w statystyki (liczba fragów i tym podobne), wyświetlanych do czasu aż nie wrócisz ponownie w wir walki. A ta jest najwyższych lotów. Wystarczy jedna akcja z gatunku "przejażdżka czołgiem plus celny strzał z rakietnicy", by zakochać się w nowym SOCOMie bez reszty. Jestem przekonany, że SOCOM II U.S. NAVY SEALS przyciągnie nie tylko wszystkich grających w część pierwszą, ale też całą rzeszę nowych fanów, którzy jak nic rezle nie mieli z tym tytułem styczności. Z dziennikarskiego obowiązku odnotuję jeszcze tylko, że na potrzeby trybu Single przygotowano dwanaście osobnych misji, m.in. na terenie Albanii, Algierii, Brazylii i Rosji. Nie wnikam po co - kwintesencją zabawy i tak są wyłącznie potyczki on-line, maksymalnie w szesnaście osób, w pięciu różnych trybach rozgrywki (będą osobno rankingi zawodników, jak i całych klanów). Najwyższa pora sięgnąć do szafy po mundur, odliczanie rozpoczęte. □ [shiva]







Producent: SONY
Data wydanie: listopad 2003

PIGUŁA

Londyńskie studio SONY zaprezentowało pełną listę wykonawców oraz singli, jakie znajdą się w EYE TOY GROOVE, czyli



nowej grze muzycznej wykorzystującej kamerę do PS2. Dziś wiadomo, że do zabawy wykorzystywać będziemy nie tylko ręce i nogi, ale też pozostała części ciała - innymi słowy, zapowiada się prawdziwy taniec przed telewizorem. Poniżej zestawienia wybranych, co ciekawszych utworów.

Apollo 440 - Hustlers Groova
Cheeky Girls - Hooray Hooray It's a Cheeky Holiday
Fatboy Slim - Praise You
Fiva - Keep On Moving
Groove Armada - Superstylin'
Jamiroquai - Deeper Underground
Jamiroquai - Canned Heat
Las Ketchup - The Ketchup Song
Living Joy - Don't Stop Moving
Madonna - Music
Puretones - Addicted to Bass
Sugarbabes - Overload
The Jacksons - ABC
The Superman Lovers - Starlight
Top Loader - Dancing in the Moonlight
Village People - YMCA



Jak widać, po pierwsze nie brakuje znanych klubowych kawałków, po drugie zaś nie ograniczono się tylko do nowoczesnych brzmień, sięgając nieco bardziej wstecz - wygibasy przy dźwiękach Village People powinny dać radę. Premiera gry 5 grudnia. [ehi]

Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl

Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Sklep@starlite.com.pl





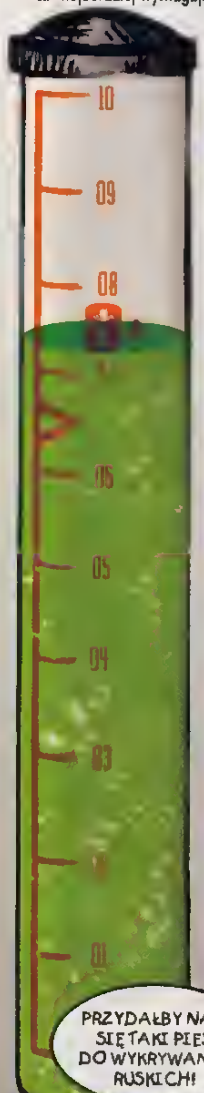
Wymiana Gier
W OFERCIE PS2-XBOX-GBA-GBA SP



Tel:(077) 45-40-323 Kom:0601-963-444

KONSOLO-METR

Xbox jest wielki, nie tylko gabarytowo. Billowi udało się wkręcić w ten biznes, a jego konsola jest w chwili obecnej, może nie najlepiej oprogramowano, ale na pewno najlepiej przygotowano na następne lata - łatwa w programowaniu i odpowiednio wydajna, 'podchodząca' najbardziej wymagającym developerom, takim jak choćby Valve (Half-Life2). Pozostaje pytanie, jak grafikom z Sony udaje się wyciskać takie gry jak JAK2 z PS2?



Wobec aktywnych ruchów konkurencji w kwestii obniżki cen konsol nowej generacji, MICROSOFT bardzo spokojnie podeszło do sprawy, wydając tylko krótkie oficjalne oświadczenie, w którym informuje, że cena Xboxa się nie zmieni i dalej wynosić będzie w Wielkiej Brytanii niespełna 130 funtów (pozostałe kraje UE 199 euro, około 900 zł). Gigant z Radmond najwyraźniej zdaje sobie sprawę, że kolejna obniżka nie wpłynie już znacząco na sprzedaż, a ta utrzymuje się ciągle na dość wysokim i najwyraźniej zadowalającym firmę poziomie [shi]

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC to zdecydowanie najszybciej sprzedająca się gra w historii konsoli Xbox. W samych tylko Stanach Zjednoczonych, jak do tej pory nabywców znalazło ponad 600 tys kopii. Nic więc dziwnego, że trwają już ożywione dyskusje nad drugą częścią tego znakomitego eRPeGa spod znaku "Gwiezdnych Wojen" LUCASARTS odpowiada krótko KOTOR2 jest w fazie developingu. Przypuszczalnie gra trafi na rynek z końcem 2004 roku lub na początku 2005, a fabuła podejmie wydarzenia przedstawione w pierwszej części (przy czym akcja rozgrywać się będzie wiele lat później). A jeszcze przed tegoroczną Gwiazdką pojawią się specjalne dodatki do "jedynki" do ściągnięcia bezpłatnie z Xbox Liva. Będą nowe bronie, zbroje oraz przedmioty [shi]



Deathmatch na sposób japoński

Phantom Dust

Producent: MICROSOFT
Data: początek 2004



Gość nazywa się Yukio Futatsugi. Postać na rynku gier wideo nie bardzo znana, mimo że w jego CV znaleźć można m.in. epizod z SEGĄ, dla której współtworzył serię PANZER DRAGOON na Saturna; tu obsadzony został w roli reżysera jednej z pierwszych gier, utworzonego przez MICROSOFT, wewnętrznego japońskiego oddziału developerskiego o nazwie MS GAME STUDIOS JAPAN. Jak sam mówi, chce stworzyć dynamiczną grę akcji, [illegible] strategii. No i super. Prace nad projektem trwają od sześciu miesięcy, więc na dzień dzisiejszy dostępna jest wczesna, grywalna wersja. Widok z perspektywy trzeciej osoby, mapy zupełnie jakby tworzone z myślą o rasowym shooterze FPP na potrzeby trybu Deathmatch, a jednak... Zasadniczo różny od strzelanin FPP jest w grze Futatsugiego system walki. Nie ma broni w klasycznym jej wydaniu - nie będziesz biegał z wyrzutnią rakiet czy shotgunem. Zamiast nich dostępnych będzie ponad trzysta różnego rodzaju zdolności (Skills), spośród których wybierzesz te, które później razem wspólnie złożą się na posiadane umiejętności (Abilities) sterowanej postaci. Zdolności te pojawią się w trzech kolorach: niebieskie charakteryzują atak, czerwone odpowiadają za elementy defensywne, zaś białe zwiększają ilość tzw. punktów "aury". Te ostatnie są z kolei konieczne, by walczyć, bowiem każde jedno zagranie w ataku lub obronie kosztuje określoną ich liczbę. Tylko Japończycy mogli wymyślić coś równie zakręconego, choć być może w praktyce cały system wygląda znacznie prościej niż czyjeś opisowa i bez przemyśleń można skupić się na akcji, a nie dziwnym kombinowaniu (punkty, umiejętności, kolory - brakuje tylko wykresów i wzorów chemicznych). Przewidziano zarówno potyczki w trybie dla pojedynczego Gracza, jak i rozgrywkę on-line na serwerach Xbox Live; na planszach panuje ticki post apokaliptyczne klimaty - grafika z jednej strony surowa, z drugiej niezwykle barwna, głównie dzięki wszechobecnym wybuchom oraz rozbłyskom, natężeniami tutaj przy każdej próbie użycia jakiegoś zagranie w ataku bądź obronie. Małe żółte ludki premierę PHANTOM DUST mają przewidzianą na początek 2004 roku. Nie potwierdzono jak dotąd wersji amerykańskiej lub europejskiej, prędzej czy później gra powinna jednak trafić i w nasze ręce. [shiva]





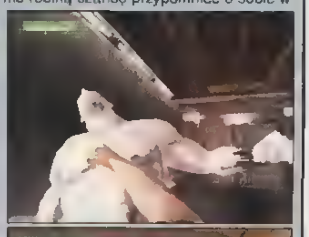
PIGUŁA

Od 5 października można dostać w USA specjalną kartę sieciową pracującą w technologii radiowej. Bezprzewodowe sieci stają się ostatnio coraz bardziej popularne (w wielu miastach, w tym i w Polsce powstają np. miejsca z darmowym dostępem do Internetu) i zakup Xbox Wireless Adaptor pozwala na podłączenie konsoli MS do takich sieci pracujących w popularnych standardach 802.11b lub 802.11g. Wszystkie ustawienia przebiegają automatycznie i w zasadzie rola użytkownika sprowadza się tylko do wpięcia karty. Skutecznie odstrasza za to cena - prawie 140$ (nieco ponad 550 zł) [shi]

Wszyscy czekający na TRUE FANTASY LIVE ONLINE mogą chwilowo zapomnieć o tym sieciowym MMORPG z obozu LEVEL 5. Premiera opóźni się i to dość znacznie - zagramy nie wcześniej niż w IV kwartale 2004 roku. Powodów wprawdzie nie podano, ale też nie trudno domyślić się, że najwyraźniej nic konkretnego chłopaki jeszcze nie stworzyli [shi]

AM2, jeden z najlepszych i najbardziej zasłużonych oddziałów developerskich SEGI ogłosił, że informacje dotyczące rzekomych konwersji automatowych VIRTUA COP 3 oraz OUTRUN 2 na konsolę Gatesa są jak na razie nieprawdziwe. Pogłoski wzięły się głównie stąd iż maszyny arcade, na których śmigają wspomniane gry, zbudowane są w oparciu o wnętrzności Xboxa. Ergo przeniesienie ich na domową konsolę można by powierzyć pijanemu studentowi informatyki - mała szansa na to by coś zepsuł. SEGA tłumaczy się tym, że w przypadku VC3 konieczne byłoby wytworzenie specjalnego gunu, a to kosztuje. Hmm... [shi]

Zapamiętaj tytuł, bo NAMCO za sprawą BREAKDOWN ma realną szansę przypomnieć o sobie w branży. Wcielasz się w rolę gościa nazwiskiem Derek Cole próbując [illegible] z fabułą. Z pozoru mamy do czynienia z kolejną grą akcji w ujęciu FPP by w miarę rozwoju rozgrywki zwrócić uwagę na kilka nie złych pomysłów. Np walczyć jest tu dane na pięści stosując rożne kombinacje ciosów (kwestia timingu przy uderzaniu w przyciski i obsługa analoga) co rewelacyjnie zrealizowano jeśli chodzi o widok z kamery. Są patenty zaczerpnięte z 'Matrixa', m.in. bieganie po ścianach. Na ekranie dużo się dzieje a rozgrywka nie zwalania przy tym ani na moment. Szersza zapowiedź za miesiąc - gra nie trafi do sklepów wcześniej niż w lutym 2004 [shi]





KONSOLO-METR

Kostko może zostać czornym koniem zbliżającego się okresu wielkich zokupów, a to dzięki obniżce cen w Europie (99Eura) oraz jakiejś cudownej pramacji w naszym kraju (ponoć), kтára wraz z końcem października ma nowiedzić supermorkety: GC, memorko, dodotkowy pod i 5 gier w cenie 600zł. Wielu niezależnych developerów uwzględniła w swojej afercie również wersje no GC, co pozwoliło konsolce zawalczyć w tym miesiącu z najlepszymi. Wąsaty kontratakuje (pamima abalałej pupy;).



7+

Specjalną ofertę przygotował amerykanski oddział N przy okezji premiery MARIO KART: DOUBLE DASH!! Każdy, kto zdecyduje się złozyć pre-order, razem z grą otrzyma dodetkowy krązek. Ne płycie znejdują się grywelne dema SONIC HEROS, ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES oraz F-ZERO GX. Być może podobnej ekcji doczeka się rowniez Europa. [shi]

"Player's Choice" jest niczym innym, jak specjalną kolekcją NINTENDO zawierającą starsze, ale cenione przez Graczy tytuły na GC - taki odpowiednik "płatyny" z PS2. 10 październemika pojewiły się cztery kolejne produkcje spod jej znaku - tym razem MARIO PARTY 4, METROID PRIME, STAR FOX ADVENTURES oraz SUPER MARIO SUNSHINE. Kazda gra kosztuje równowartość niespełna 20 funtów (ok. 125 zł). [shi]

Pod koniec października rusza w Stanach Zjednoczonych nowa kampania reklamowa N. Oficjelnie przezneczono na ten cel kwotę 100 milionow $, dzięki czemu NINTENDO ma byc zauwazalne niemal wszędzie - na ulicach, w prese, radiu, telewizji, kinech i ne bilbordach. Nowe reklemy telewizyjne, kazda trwająca rowne sześćdziesiąt sekund, kręcone byly w Azji. [shi]



Nie tyiko pizza i spaghetti

FX Racing

Producent: MILESTONE
Date wydenie: NIEZNANA

Trochę z zaskoczenie, bo gra ani nie była promowana w maju na E3, ani też pod koniec wrzesnia podczes ECTS-u, wypłynęła na światło dzienne całkowicie nowa produkcje włoskiego developere MILESTONE. Programiści z półwyspu apenińskiego szlifowali ostatnio formę na całkiem udanym RACING EVOLUZIONE (APEX w wersji NTSC, Xbox), na chwilę obecną pracują zaś nad FX RACING - pozycją tym razem multiplatformową, skierowaną do posiadaczy dowolnej z trojki konsol nowej generecji. To nie tylko





wyścig. Tutaj na poziom jekosci rozgrywki w znaczący sposób wpłynąć powinna opcja ostrzeliwania samochodów przeciwnika. Z tego co wyczytać można w materiałach prasowych, broń będzie



po pierwsze silnie zróżnicowana, po drugie zaaplikowano ją w znaczącej ilosci. Samo dozbrajanie pojazdu odbywa się w sposób przynajmniej brzmiący interasująco - arsenał zdobywasz tu za sprawą widowiskowaj jazdy. Korzystenie z wszechobecnych dopałek, power-slide y, pętle czy wreszcie poruszanie się na dwóch kołach stanowią priorytetowe elementy nabijania kolejnych trików. Zdjęcia dośc dobrze ilustrują stronę techniczną gry. Niestety, zdecydowanie zbyt prostą. Modelom pojazdów (wymyslone przez autorów, nie ma licencji) brakuje przede wszystkim polygonów, w związku z czym blizej im do wizerunku samochodów-zabawek, enizeli konkretnych rajdowych fur o duzej mocy. Przy okazji zagubiono tez gdzieś obiekty na poboczach i większość z osiemnastu tras, prowadzących m.in. przez Transylwanię, Egipt oraz Tokio, sprawia wrazenie przesednie pustych. Z głową oprecowano za to konstrukcję samych torów - charakteryzują się np. częstą zmianą kąte nachylenie jezdni, występuje sporo skoczni, są pętle w pionie. Dodać tez wypada, ze kazdy z pojazdów posiadł kilke wanantow kolorystycznych, ponadto różnią się one między sobą poziomem zniszczeń (czytaj: wytrzymałością na uderzenia). Bez owijania ta wyscigówka ma szansę wybić się z pokaźnego tłumu sredniaków, bo zatrudniony zespół programistów ma swoją renomę, ele musi zostac spełniony jeden warunek: intensywne prace potrwają jeszcze przynajmniej przez kilka najblizszych miesięcy. Wstępnie FX RACING przyczepiono metkę "rok 2004". □ [shiva]

PIGUŁA

krótko i na temat

Obniżenie w USA 25 września ceny "kostki" ze 149$ do 99$ (w Europie 99 euro - patrz osobna ramka) przyniosło szybko zauważalny efekt - tygodniowa sprzedaż GC wzrosła od razu na tamtejszym rynku ponad pięciokrotnie. W dniach 25-30 września nowych nabywców znalazło 64,405 konsol N, podczas gdy PS2 53,834, a Xboxów tylko 26,290 sztuk. [shi]

Firma wąsatego hydraulika przymierza się do nowej, bardzo interesującej promocji. W najbliższym czasie pojawić się powinien na rynku bundle pack nazwany THE LEGEND OF ZELDA: COLLECTOR'S EDITION. W pudełku, oprócz konsoli GameCube, znajdować się będą następujące gry: THE LEGEND OF ZELDA, ZELDA 2: ADVENTURE OF LINK, OCARINA OF TIME, MAJORA'S MASK oraz demo THE WIND WAKER. Całość na jednej płycie. Cena nie jest jeszcze znana, podobnie jak ewentualna data premiery. [shi]



Kolejni wydawcy zarzucają projekty na GC... Tym razem naprawdę zabolało, ponieważ francuskie ATARI - czyli dawne INFOGRAMES - zapowiedziało, że z listy wydawniczej firmy skasowane zostały DRIVER 3 oraz TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES. Nie uzasadniono w żaden sposób tych decyzji. Inny tytuł firmy - MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA - pozostał na liście, ale jest przesunięty na rok 2004 (wersje na PS2 oraz Xe bez zmian. listopad). [shi]

To może być naprawdę niezły power! Najwyraźniej ktoś w NAMCO dostrzegł, że Cube'owi brakuje porządnej gry muzycznej. Przy współpracy z Big N powstaje właśnie DONKEY KONGA - produkcja, której postacią przewodnią i maskotką będzie oczywiście tytułowy małpazon Donkey. Wraz z grą sprzedawany ma być specjalny kontroler: dwa połączone ze sobą bębenki o wymiarach 23 cm wysokości i 30 cm długości (słownie: niewielkie). Zabawa polega na uderzaniu w rytm granej melodii - znajdą się tu m.in. utwory reprezentujące gatunek pop, dance ("tylko dens ma sens", hyhy) czy nawet muzykę klasyczną. Na jednej konsoli zmagać się będzie mogło do czterech osób. Japońska premiera przewidziana jest jeszcze w tym roku, z kolei do Europy DONKEY KONGA powinna trafić na początku przyszłego. [shi]





WRC3 PS2

Trochę w cieniu COLINa

Zapowiedź trzeciej już części szutrowych wyścigów firmowanych oficjalnie znaczkiem SONY, a wychodzących spod ręki EVOLUTION STUDIOS, wypadła nam miesiąc temu z relacji poświęconej targom ECTS. Nie z powodu braku miejsca, nie ze względu na gorący dzień "składu", bo, nie chodziło nawet o ten przelew z MICROSOFTu. Nie popisał się raczej organizator PlayStation Experience, podczas którego na kilka stanowisk z WRC3 tylko jedno było sprawne - mało tego, od czasu do czasu potrafiło się ono zawiesić. Stąd pierwsze, co zapamiętałem, to kolejka. Z czternastu rajdów, które znajdą się ostatecznie w pełnej wersji, dających łącznie liczbę 55 odcinków specjalnych, zaprezentowane demo pozwoliło zaliczyć kilka losowo wybranych OeSów na trasach rajdu Włoch oraz Turcji. Bez cienia wątpliwości pokusić się można od razu o jedną istotną informację: wizualna



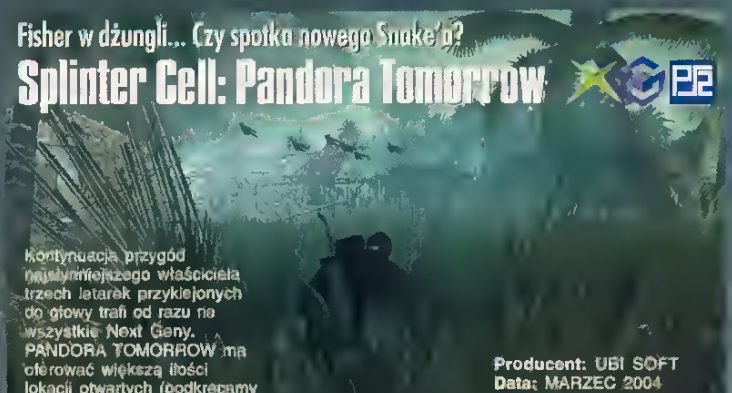


WRC3 minimalnie przegrywa walkę z COLIN MCRAE RALLY 04. O ile nieco słabszej jakości tekstury nie wpływają w jakiś szczególny sposób na kwestię grywalności, nadrabiając zresztą nieco większą ilością obiektów oraz większym przywiązaniem do detali, o tyle wymierne problemy z uzyskaniem stałego framerate u zdecydowanie już tak SONY na chwilę obecną stanowczo zapewnia, że gdy gra trafi do sklepów, to problem animacji będzie rozwiązany, ale z drugiej strony, jeżeli wersja ukończona będzie choćby w 90% podczas Experience tak mocno się dławiła, to nadzieje podejść do tego przynajmniej z odrobiną sceptycyzmu. Model jazdy uległ poprawie i z większym wyczuciem oraz precyzją kontroluje się w WRC3 poczynania samochodu na trasie. Kilka nowych rodzajów nawierzchni znakomicie przełożyło się też na sposób zachowania pojazdu. Całość oczywiście oparta na pełnej licencji, więc dostępne są wszystkie ścigające się obecnie pojazdy spod znaku WRC (ponadto kilkanaście koncepcyjnych oraz futurystycznych modeli), zaktualizowane pod kątem rozgrywanego obecnie sezonu 2003. Gra ma cholerny potencjał i jeśli faktycznie poradzą sobie z animacją, to WRC3 będzie zdecydowanie czymś więcej niż tylko alternatywą dla CMR04. [shiva]

Producent: SONY
Data: 7 LISTOPAD

Fisher w dżungli... Czy spotka nowego Snake'a?

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Kontynuacja przygód najsłynniejszego właściciela trzech latarek przykiejonych do głowy trafi od razu na wszystkie Next Geny. PANDORA TOMORROW ma oferować większą ilość lokacji otwartych (podkręcamy tempo pod MGS3?). Developer potwierdził już wizytę w Indonezji, gdzie Fisher wpadnie na trop handlarzy broni biologicznej, śmigając po trawiastych, zalesionych polach, eliminując wrogów pośród niskich, drewnianych osad i pieszczytych dróg miasteczka Jakarta. Do tego zapowiedziano działania w berdziej nowoczesnych metropoliach, gdzie trzeba będzie uważać na zwykłych, zajętych codziennym życiem cywili. Mocne wyzwanie. Wszystkie gedżety znane z pierwszego SPLINTER CELL wracają. Sam będzie elegancko modyfikował swój kombinezon (zależnie od potrzeb misji), bawiąc się teraz bronią automatyczną (karabin z krótką lufą), nowymi patentami (celownik laserowy, rozbudowane mechanizmy-pułapki), czy tajemniczym, jakiś mega-efektownym trybem wizyjnym. Pojawiły się spekulacje, że może tu chodzić o urządzenie rentgenowskie, ewentualnie gogle prześwietlające ściany, wyłapujące np. trekcję elektryczną. Oba pomysły zbieżne, więc coś w tym być musi. Grafa oczywiście ponownie uderza combem: zaawansowane animacje postaci + rewelacyjny system smug światła i rzucanych cieni. Będą działania przy zachodzącym słońcu, będą podczas porannej mgły (developer pokazał też kozacko wykonany gęsty dym). No koniec wypada wspomnieć o trybie on-line, który będzie pozwalał posiadaczom X'a i PS2 przede wszystkim wchodzić w drużynową kooperację. Wspólne wciąganie wrogów w zasadzkę, ostaniane się - to na bank. Co jeszcze? Zobaczymy. Szykuje się podrasowany zestaw: zabijanie w najnowszy, technologiczny sposób, przemykanie w cieniu oraz zawodowa ekrobatyka na rurkach i balkonach (będą dodatkowe ruchy). Fiehar - czekamy! [myq]

Producent: UBI SOFT
Data: MARZEC 2004

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl



od 699 PLN
gry od 99,-



PlayStation 2
od 699 PLN
gry od 59,-

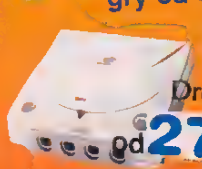


PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

GAME BOY
UŻYWANE 30% TANIEJ



od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 79,-



Dreamcast.
od 279 PLN
gry od 39,-

• SPRZEDAŻ KONSOL
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY



GAMECUBE
od 549 PLN
gry od 99,-



NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

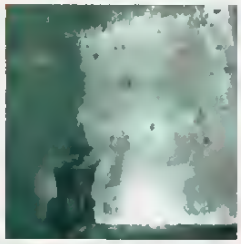
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
e-mail: robson@robson.pl

Piła

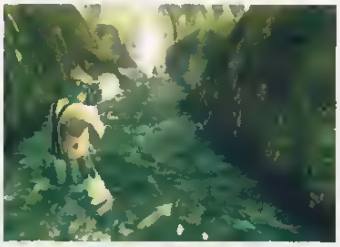
Czy juz to widziales?

MGS3:Snake Eater

Obejrzałem dostępne zwiastuny, prześledziłem wypowiedzi Hideo Kojimy, zebrałem do kupy informacje, jakie wyciekły z siedziby KONAMI Po co? Zeby wyłapać ciekawsze elementy, smaczki, jakie wszystkich nas czekają w nadchodzącym MGS3 (i nie chodzi tu o smak pożeranych węży). A teraz wytężcie wzrok (zdjęcia są słabe), bo nie wiem, czy widzieliście juz to.. [myszaq]

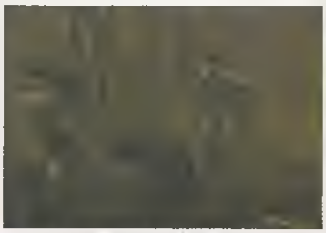


◀ Wybuch w rzece po uderzeniu granatu - zauważ, że wraz z wodą w powietrzu leci ryba (pstrąg)



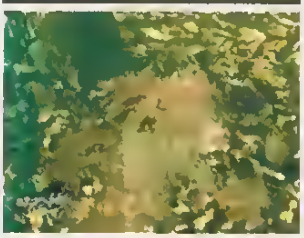
▲ Goła klata Ciekawa, czy będzie miała jakiś wpływ na stan zdrowia bohatera (w MGS2 można się było przecież przeziębić, kichaniem alarmując żołnierzy) Rybki pływające w strumieniu można a) elegancko wyłowić i zjeść (czy KONAMI zastosuje jakiś system łapania czy wystarczy dziabnąć nożem?), b) potraktować granatem, a eksplozja wywali je wysoko w górę







▲ Kajman wygląda i rusza się bardzo realistycznie Jak większość zwierząt w grze Snake odrywa jego głowę, wykorzystując jako kamuflaż przy pływaniu (patrz na drugi screen, a konkretnie, co Snake ma na głowie), ale co robi z resztą - zjada?

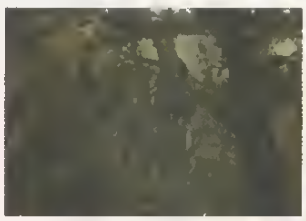


▲ Odbicia w kałużach, ślady na błocku, system ruchomych cieni, smug przepuszczanych przez drzewa/wyrwy w skałach Zapowiada się duże nasycenie drobnymi, tworzącymi bardzo sugestywną otoczkę efektami. I o to chodzi





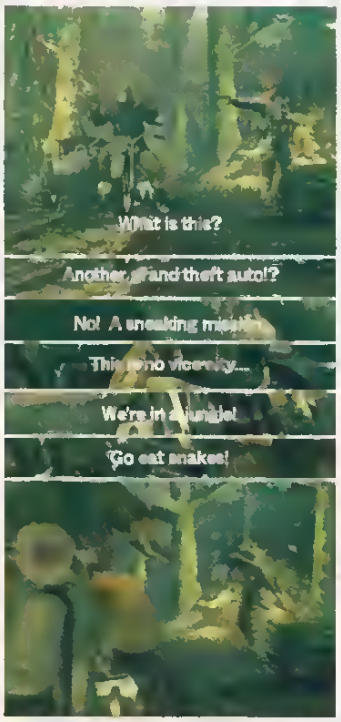
▲ Ustrzelenie węża nie stanowi specjalnego problemu (poza stratą amunicji) A później co? Łapiemy ścierwo i gryziemy! Podobno niedojedzone odpadki po większych zwierzętach będą zostawać alarmując przechodzący patrol. Z haseł KONAMI niemal na bank można wnioskować ze będzie dało się wszamać psa albo kozę! Zresztą różne mięso ma Snake'owi rożnie smakować (to częściej jedzone lepiej wpływa na poziom energii) Czy SNAKE EATER będzie od lat 18? Czujesz nastolatka, który po dłuższej sesji wtrąbi swojego chomika albo kota?



▲ Zaprezentowana pułapka łapie Snake'a za obydwie nogi Hmmm, trochę to dziwne, bo logicznym wydaje się że idąc wchodzisz w pętlę jedną (wykroczną) nogą. Tak poderwany kolężka wyglądałby ciekawiej (większa bezwładność ciała, wierzganie wolną kończyną) Inna sprawa, że i tak fizyka wisielca (+spływający po nim deszcz) to klasa sama w sobie



▲ Wspinac będzie się dało raczej tylko po specjalnie przygotowanych, porośniętych pnączem drzewach Akcje z przeskakiwaniem po konarach, zwisaniem na rękach (i możliwością strzelania z jednej!) stwarzają ciekawe perspektywy



▲ Na koniec mała prośba Mniej tak zenujących dialogów, więcej tak zawodowo wykonanych pojazdów!

piguła

Od października rusza produkcja mniejszych chipów do PS2, wykonanych w technologii 90-nanometrów Jak twierdzi Kenshi Manabe, jeden z głównych chłopków działu technicznego SONY pozwoli to przede wszystkim na redukcję kosztów wytworzenie konsoli, a w dalszej perspektywie ewentualną obniżkę jej ceny Agencja Reutersa poinformowała także, że produkcja nowych chipów o nazwie "Cell" nie rozpocznie się wcześniej niz pod koniec 2005 roku Tym samym PlayStation 3, które zbudowane zostanie właśnie o te układy nie powinno trafić na rynek wcześniej niz w 2006 roku. Potwierdza to zresztą SONY - firma na marzec 2006 określiła prawdopodobną datę premiery PS3 (w Japonii) [shi]

4 listopada odbędzie się w Stanach Zjednoczonych premiera nowej płyty długogrającej zespołu P.O.D zatytułowana "Payable of Death" Nie byłoby w tym dla nas nic szczególnego, gdyby nie fakt, że dzięki umowom podpisanym z amerykańskim oddziałem SONY w pudełku oprócz CD z muzyką znajdować się też będzie dodatkowo krążek DVD Na tym drugim, pomijając blisko godzinny filmowy dokument o zespole umieszczono specjalną wersję gry AMPLITUDE zawierającą najnowszy singiel grupy zatytułowany "Space", nagrany specjalnie dla potrzeb tej demówki Co ważne ani o centa nie wzrośnie cena całego wydawnictwa Na podobny ruch w Europie liczyć mogą tylko niepoprawni optymiści. [shi]

Z końcem października trafi wreszcie do sklepów europejska wersja eRPeGe pt UNLIMITED SAGA Długi okres oczekiwania na premierę osłodzić ma nam bonusowa płyta DVD o nazwie "Eternal Calm", na której znajduje się film będący prologiem do FINAL FANTASY X 2 Materiał opowiada też wydarzenia jakie miały miejsce zaraz po zakończeniu FFX SQUARE-ENIX liczy tym samym ze sprzedaż gry w Europie będzie na



wysokim poziomie, Amerykanie podeszli do US ze średnim zainteresowaniem [shi]

Zapowiadana w USA na listopad platformówka I-NINJA została właśnie wykupiona przez SONY na terenie Europy jako exclusive Oznacza to, że w wersji PAL ukaże się wyłącznie na PS2, podczas gdy Amerykanie dostaną ją także na Xboxa oraz GC Grę tworzy znana ekipa ARGONAUT (m.in. CROC





na PSX'a), aczkolwiek nie zanosi się na specjalny hit - klasyczny platformer, w którym trochę pobiegamy i trochę poskaczemy, w międzyczasie unieszkodliwiając setki przeciwników Prosta, komiksowa grafika kilka ciekawych patentów (m.in. główny bohater zasuwa na rolkach i potrafi za pomocą odpowiednich ruchów miecza - na kształt śmigła helikoptera - wzbijać się w górę) Miejscami widać wyraźne nawiązania do RATCHET&CLANK głównie w budowie poziomów oraz używanej broni - wyrzutnia rakiet trochę tu nie pasuje Wydawcą jest NAMCO gra w PAL-u trafi do sklepów na początku 2004 roku [shi]

Piła

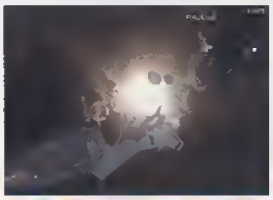
Battlestar Galactica

Producent: WARTHOG
Data wydania: LISTOPAD 2003

Ręka do góry, kto kojarzy "Battlestar Galactica" - opowieść o futurystycznym lotniskowcu o rozmiarach niewielkiego miasteczka, konwojującego flotyllę statków kosmicznych uciekających przed niebezpieczeństwem, które zagraża całej ludzkości.

Był film, był serial - teraz pora na grę! Za projektem stoi grupa WARTHOG, atakując posiadaczy PS2 i Xboxów klasycznym kosmicznym shootarkiem na wzór swojego poprzedniego tytułu STARLANCER. Akcja rozgrywać się będzie 40 lat przed wydarzeniami o których opowiada telewizyjny serial, pod koniec kolonialnej wojny Cylonów. Gracz wcieli się w postać młodego pilota Ensign William Adama, który zasiadając za sterami różnych kozackich statków (począwszy od ciężkich bombowców aż po szybkie ścigacze) uczestniczyć ma w rozmaitych misjach. Tja różnorodność tych misji pewnie skupiać się będzie na rozwaleniu różnej liczby przeciwników.). W miarę postępów w grze bohater awansować ma ne wyzsze stopnie, co pozwoli mu dowodzić małym oddziałem czterech pilotów. Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, ma być zblizone do tej z wczesniej wspomnianego tytułu (czyli zwolnienie przyspieszanie, zawracanie itd.), ofarując kilka rzutów kamery i widok z kokpitu. Ciakawie zapowiada się sprawa z pociskami, które - uwaga - w pewnym sensie sam będziesz tworzył, określając ich szybkość, siłę, intensywność itd. VIVENDI (wydawca) podpisało umowy z kilkoma sławnymi personami, które "podłożą" swoje głosy pod głównych bohaterów gry. Usłyszymy m.in. Dirka Benedicta i



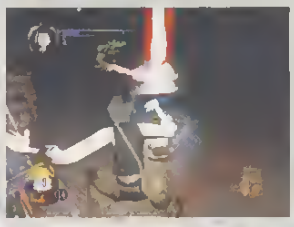




Richarda Hatcha, którzy wystąpili w oryginalnym serialu "Apollo". Nie zabraknie także Dwighta Schultza (Murdock z "Druzyny A") oraz Knstanny Loken, podziwianej ostatnio w "Terminator 3: Bunt Maszyn". Generalnie nie nastawiałbym się na zaden superhit, tym bardziej ze zaprezentowana screeny nie powalają. Powiem więcej są biedne jak ciuszki Raqa. Ale z werdyktem wstrzymajmy się do zimy!□ [play]

Haunted Mansion

Grupa HIGH VOLTAGE SOFTWARE tworzy obecnie action-adventure w klimatach pseudo-horroru, z myślą o wszystkich liczących się konsolach na rynku a także GBA. HAUNTED MANSION bardzo subtalnie nawiązywać me do filmu Disnaya pod tym samym tytułem. Główną postacią jest protagonista Zeke Holloway, ktory trafia do domu nawiedzonego przez duchy. Jego zadaniem jednak jest obalić i zazegnać władającego czarną magią Thoma, który narobił tam sporego bałaganu. Aby to wykoneć należy znaleźć szesć klejnotów porozrzucanych po całym domu, w których znajdują się dusze dobrych duchów. A teraz zonk: naszym jedynym argumantem będzie... lampa naftowa, strzelająca świetlistymi fireballami! Nie twierdzę, za to żałosne: bo sam kiedys miałem 10 lat), ala twórcy mogliby wysilic się na coś berdziaj perwersyjnego, np. pejcz, hahe. Nasz jakze dzielny bohater nie posieda paska z energią, lecz odwagą - podobnia zrasztą jak w PIGLET'S BIG MOVIE. Dlatego tez hasając po posiedłosci wypełnionej po brzagi złymi demonami, należy czym prędzej odnaleźć przełącznik i zapalić światło - demony odejdą. Oprocz baztroskiego chodzenia i tropienia klejnotów, w całość wkomponowana będzie cała gama przeróżnych mini-gierek, umilających zabawę. Jezeli chodzi o oprawę graficzną, to mówiąc dyplomatycznie bardzo daleko jej do ideału. Lepiej zapomnijcie o tej mamej namiastce LUIGI S MANSION. □ [play]



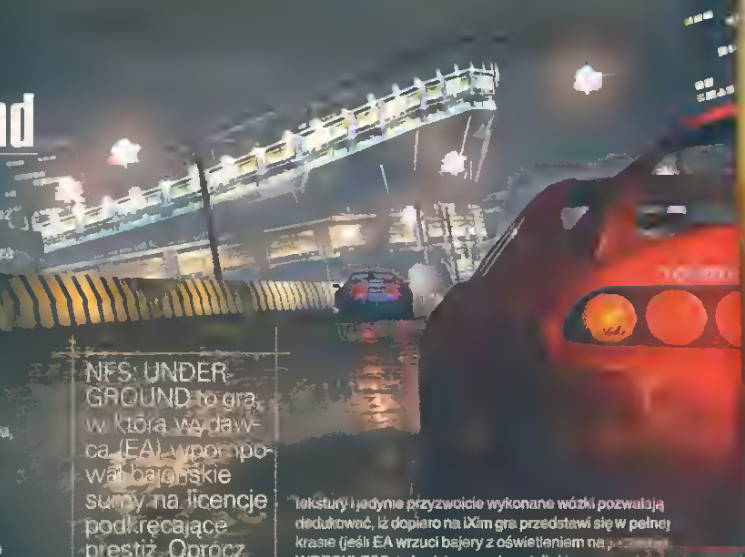


Producent: TAKE-TWO
Data wydania: PAZDZIERNIK 2003



Piła

Need For Speed: Underground



Idea wzięcia udziału w choć jednej sesji nielegalnych wyścigów kręci każdego niegrzecznego chłopca, nieprawdaż? Na NFS: UNDERGROUND czekałem z wypiekami na twarzy, toteż po otrzymaniu płytki z wersją demo wprost od EA, wrzuciłem ją do pececzy Czamuli z namaszczeniem. Zanim przystąpiłem do zabawy, po stworzeniu profilu użytkownika (brzmi groźnie, a chodzi o zwykły Save na Memorce, hłehłe!) wybrałem jedną z kilku dostępnych fur, aby tę nieco zmodyfikować. I tu na chwilkę się zatrzymam. Nie licz na grzebanie w bebechach fur, ustawianie długości poszczególnych przełożeń, manipulowanie przy zawieszeniu i regulowanie ciśnienia powietrza w oponach! W UNDERGROUND możesz w swojej bryce zmienić wszelkie spojlery, alumy, wloty powietrza, końcówkę wydechu, wstawić maksymalnie wieśniacki neon, przyciemnić szyby (różne kolory folii) itp. W dwóch słowach - tuning optyczny. Jasne, wrzucenie N2O to wcale wąska sprawa, ale o ustawieniach i tak zapomnij. Mając już dopasioną furę stanąłem na linii mety. "Foczki" ponętnie kręcące tyłkami dały sygnał startu - gaz do dechy!

Klimacik. Tego grze nie brakuje. Wszystkie pojazdy odbywają się nocną porą, zatem skąpane w ciemnościach miasta rozświetlane są przez światła zmęczonych latami oraz neony walące po gałach intensywnie jakby brały amfę. Kilka zakrętów i stało się jasne, że... model jazdy to absolutne novum na tle tego, co było dotychczas w serii. Nie ma mowy o wyważeniu pomiędzy symulacją a arcade (charakterystyczna siła odśrodkowa). Model w pełni poślizgowy, dodam dla przyzwoitości, że w praktyce sprawdzający się wyśmienicie. Niektóre samochody (w finalnej wersji 20 licencjonowanych wózków, m.in. Subaru, Mitsubishi, Toyota) ciężko poskromić, szczególnie w trakcie skakania na pełnej szpuli po serii garbów a'la charakterystyczne dla San Francisco. W demówce znalazłem kilka tras w zróżnicowanych punktach miasta, ścisłe centrum, chińska dzielnica, port. I przyznać muszę, że same w sobie nie zasługują na wielkie uznanie, choć nic im nie brakuje, natomiast niezmiernie bawią zaimplementowane skróty. Zarówno te, które widać jak na dłoni, jak i niewidoczne nawet na



mapce. Mianowicie, nieraz należy się przebić przez jakąś bramę, barierki, aby pomykać czy to przez opuszczone magazyny, budowę lub alternatywną drogę. Ten patent "robi" na całego, podobnie jak kilka możliwych dróg przejazdu przez pewien odcinek, np. wiadukt ze "ślimakami". Wprawdzie architektonicznie miasto nie jest zakręcone jak Los Angeles w MIDNIGHT CLUB 2, ale .. Kilkakrotnie spotkałem się z motywem przeskakiwania przez most ruchomy (czyli "podnioszony", łamano w połowie; czasi scenę otwierającą "Za szybcy, za wściekli"?). I powiem Ci, że daje radę. Szczególnie ważny jest najazd, bowiem najmniejszy błąd może doprowadzić do katastrofy. Co więcej, jeśli damy na to przed wyskoczeniem znajdujesz się pół długości za oponentem, to w locie możesz weń walnąć z impetem - efekt oczywisty. Zresztą, przepychanki stanowią tu chleb powszedni, szczególnie w wąskich uliczkach - fruwają pudła, kosze, beczki. Młodzieżówka. Sporym atutem zabawy jest występujący ruch uliczny: o ile śmiganie tocące się pojazdy cywilów-lunatyków nie przeszkadzają zbytnio (również gdy pędzisz "pod prąd"), tak zaparkowane niedbale taksówki irytują, z kolei ciężarówki lub tramwaje wynurzające się z przecznic kojarzą się z serią BURNOUT. Momentami jest rzeźnia, a konkretne klepy premiowane ujęciami z



dalszego planu, w zwolnionym tempie. Brawo!

Oprawa graficzna? Cóż, niby jest ładnie, a jednak niska rozdzielka, ogromne problemy z generowaniem animacji (na PS2 tnie jak cholera, wyjściowo 30 FPS-ów), aliasing, rozmazane



NFS: UNDERGROUND to gra, w którą wydawca (EA) wpompował bajońskie sumy na licencje podkręcające prestiż. Oprócz samochodów, będziesz móc cieszyć się obecnością renomowanych firm tuningujących owe, m.in.: AEM Inc., Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, GReddy Performance Products Inc., HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express Inc., O.Z, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, Street-Glow, Turbonetics Inc.

Tekstury i jedynie przyzwoicie wykonane wózki pozwalają deliktować, iż dopiero na iXim gra przedstawi się w pełnej krasie (jeśli EA wrzuci bajery z oświetleniem na [illegible] WRECKLESS, to będziemy w domciu!). I jeszcze coś: UNDERGROUND to nie jest F-ZERO GX, ale do dynamiki nie mam zastrzeżeń. Pełna wersja będzie opatrzona certyfikatem THX (podobnie jak SSX3 i nowy MEDAL).



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND nie będzie jedną z tych gier, które wywołują szybsze bicie serca. Rzemieślnicza robota bazująca na fali popularności "street racingu", niemniej żadna tam kiszka. Wyjątkowych sceptyków może wkurzać "product placement" (bannery reklamowe znanych firm, m.in. sieci restauracji sprawiających, że ok. 33% Amerykanów wygląda jak potrójny hamburger), ja jednak na to sikam. Gra trafi do sprzedaży już w listopadzie, zatem przy odrobinie szczęścia recenzję pełnej wersji namierzysz w kolejnym numerze PE.□ [hiv]

Ocena wstępna: 7

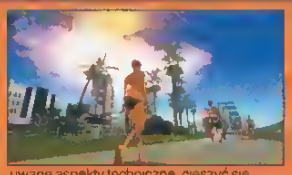


piguła

Oddział MICROSOFTu zajmujący się Xboxem przedstawił kilka informacji związanych z sytuacją konsoli na amerykańskim rynku. Jeśli wierzyć ich analizom systematycznie rośnie za Oceanem sprzedaż Starter Kitów - średnio o 17% miesięcznie. Chwalą się również tym, iż X-pudło ma obecnie aż 27% rynku jeśli chodzi o sprzedaż w amerykańskich sieciach handlowych zajmujących się elektroniką. Wyliczenia te potraktuj z dużym przymrużeniem oka, odpowiednio manipulując słowami oraz liczbami mogli by zapewne wykazać, że 90% procent osób jedzących masło orzechowe za najlepszą konsolę uważa X-a. [shi]

Zgodnie z tym, co podawałem w poprzednim numerze, od listopada (USA) dostępne będzie na rynku GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK, czyli kompilacja GTA3 oraz GTA: VICE CITY w jednym pudełku. Pojawiły się nowe zdjęcia oraz filmy ilustrujące rozgrywkę na Xboxie i jednego można być pewnym - zyskała nieco na jakości grafika (lepsze tekstury), poprawie uległa również płynność animacji. Przypomina to pecetowe edycje, które najwyraźniej posłużyły kodem źródłowym przy konwersji na konsolę MICROSOFTu. Będzie możliwość odsłuchu własnej muzyki zrzuconej wcześniej na dysk Xboxa. Biorąc pod





uwagę aspekty techniczne cieszyć się mogą posiadacze telewizorów panoramicznych z przetwornikiem Progressive Scan. GTADB wspiera progresywne skanowanie obrazu, co pozwala na uzyskanie wyższej rozdzielczości wyświetlanego obrazu. Potwierdzono też dźwięk w Dolby Digital 5.1. [shi]

Amerykanie od 17 listopada będą mogli kupić bezprzewodowego pada Wavebird w nowym wariancie kolorystycznym: platinum. Poza tym niczym nie różni się od wcześniejszej wersji - ta sama jest też cena, zamykająca się w kwocie 35$ (ok. 140 zł). Od siebie dodam jedynie, że kontroler ten sprawuje się znakomicie i nie ma żadnych opóźnień w działaniu nawet przy większej odległości od konsoli. Dwie baterie AA wystarczają na blisko 100 godzin gry. [shi]

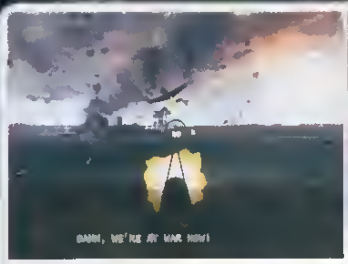


Medal of Honor: Rising Sun



...czas [illegible] akcji. Hawaje, Pearl Harbor, grudzień 19... Jako ziomal wchodzący w skład załogi niszczyciela "California", ucinasz sobie drzemkę na hamaku na jednym z dolnych pokładów. Potworne wstrząsy i panika wśród towarzyszy - wszyscy w popłochu wybiegają, rozlega się donośna syrena alarmowa. Wybiegasz z pomieszczenia sypialnego, przecierając oczy i przylizując rozczochraną fryzurę, kolesi nawołują, abyś biegł za nim na główny pokład. Potężne eksplozje szarpią statkiem, walą się elementy jego wyposażenia, wybucha pożar, który dusisz wykorzystując tkwiącą na ścianie gaśnicę. Non [illegible] krzyczy - Pokonując kilka pomieszczeń i poziomów schodów, wych... Zamiast komitetu powitalnego ... Słowików", wita Cię japoński ... roztrzaskujący się o pokład. W ... temple oglądasz bajeczny wybuch, setki pryskających iskier, efektu dopełnia Motion Blur. Po chwili w swe przeszczepy chwytasz karabin i ostrzeliwujesz nadlatujące zewsząd samoloty wroga (patrz screeny na dole).

Przygotuj się na atak Japończyków na Pearl Harbor, przy którym desant na Omaha Beach z FRONTLINE można przyrównać do głaskania lejącego pod siebie pieska!



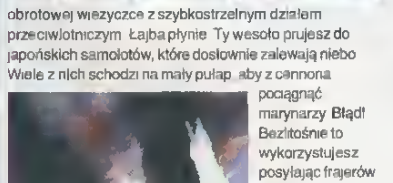


Niezły wstęp, nie powiem. Szybka akcja, przy okazji mini-tutorial, efektowna jatka. A jednak FRONTLINE wywarł na mnie swojego czasu większe wrażenie. Jak się jednak miało okazać, na tym nie koniec "wstępu"

Bomba wybuchająca obok statku, a raczej ściana wzbitej w powietrze wody sprawia, iż wraz z kolesiami wylatujesz za burtę. Widzisz serię rozpruwającą wodę i przy okazji ich ciała, ostatkiem sił wypływasz na powierzchnię. BACH! Znajdujesz się na małej łajbie, w



obrotowej wieżyczce z szybkostrzelnym działem przeciwlotniczym. Łajba płynie. Ty wesoło prujesz do japońskich samolotów, które dosłownie zalewają niebo. Wiele z nich schodzi na mały pułap, aby z cannona pociągnąć marynarzy. Błąd! Bezlitośnie to wykorzystujesz, posyłając frajerów do piekła. W pewnym momencie, wskutek zmasowanego bombardowania "California" przechodzi do historii. Z wraku tli się gęsty i czarny jak smoła dym, wszyscy wyrażają swe niedowierzanie i przerażenie. Łajba pływa w szalańczym tempie pomiędzy ocalałymi jednostkami, wykonuje nagłe zwroty, a Ty tniesz do samolotów wroga, latających niemal na wyciągnięcie ręki, nie bacząc na potężne eksplozje. W końcu nadlatuje amerykański support, rozprawiając się z oprawcą (Ben Affleck ma kłopoty z J Lo, totez nie pomógł)



Powiem tyle: huh! To wejście jest butne niczym komornika na egzekucję! Oczopląs (wspaniałe wybuchy sypiące się iskry, wzburzona woda), momentami dezorientacja (łajba bujająca się na boki), chaos (masa samolotów, hałas), pierwszoligowy klimacik. Zadowolony z życia przystąpiłem do kolejnej misji - "Fall of the Philippines"



Pośród zabudowań walczysz z armią filipińską, oczywiście jako plechur) Desperaci bez amunicji biegną w Twoim kierunku z bagnetami, wyskakują z budynków, nieźle się czają. Trza zmieniać broń, aby precyzyjnie namierzać i zdejmować zbirów czających się na balkonach (charakterystyczny, niezwykle pomocny zoom). Gdy naprawisz uszkodzony czołg (trza przynieść jakąś tam część), wsiądą doń Twoi towarzysze broni, pokonując kolejne ciasne uliczki. Twoim zadaniem jest podążać za czołgiem i kasować snajperów oraz przyczajonych żołnierzy, np. waląc serię w beczki z paliwem, tak dla ostudzenia ich zapału. W pewnym momencie musisz się gdzieś przeprawić w pojedynkę, aby rozwalić punkt





dowodzenia. Dorwawszy się do karabinu na prowizorycznej barykadzie kasujesz wybiegających żołnierzy, rozwalasz skrzynie stanowiące dla nich ew. ostoję, aby w końcu dotrzeć do kanałów i podziemnym kompleksem przedrzeć się na stadion sportowy. Po zwiedzeniu go i rozprawieniu się z kilkoma cwaniaczkami

W tym miejscu gra się zawiesiła. Próbowałem jeszcze dwukrotnie, licząc na łut szczęścia, niestety nie udało się. Peesdwójkowa' wersja demo pozwoliła mi obczaić zaledwie trzy epizody, zapewniając ok. pół godziny zabawy. Czy na zadowalającym poziomie? Nie bardzo. Szczerze powiedziawszy Inwazja na Pearl Harbor wgniotła mnie w fotel, lecz głównie za sprawą efekciarstwa, nie "pure gameplayu". Natomiast misja na Filipinach (a raczej jej strzępek) stoi na bardzo przeciętnym jak na medalowe realia poziomie. Warto nadmienić, iż demo zawierało błędy techniczne: żołnierze "ślepi" lub blokujący się na przeszkodach (zwalony system detekcji kolizji), czy też czołg przejeżdżający przez budynki. Ponadto, onegdaj FRONTLINE pozytywnie zaskoczył mnie w temacie oprawy audio-wideo, zaś RISING SUN... Cóż, pewnikiem chciałbyś teraz przeczytać, że konsola przerzuca miliardy polygonów, hm? Niestety, o ile inwazja Japończyków została opracowana z przytupem, tak Filipiny trącą myszką - proste obiekty, wstrętne, rozmyte tekstury. No i framerate - tragedia! Wiem, popsułem Ci humor, lecz nic na to nie poradzę, wyrażam jedynie nadzieję, że do launchu wszystko zostanie dopasione, ew. w mę łapska wpadła bardzo wczesna wersja beta.

Czy MEDAL OF HONOR RISING SUN przejedzie po nas niczym walec? Gra ma klimacik, przeciwników filmowo upadających lub przewieszających się przez barierki po zgonie (hlehlel), potężne eksplozje, no i mocarny wstęp. Premiera już na dniach, zatem w kolejnym numerze PE prawdopodobnie znajdziesz recenzję pełnej wersji. [hiv]

Ocena wstępna: 7+



Jade Empire

Kolejny hicior BIOWARE?

Jeśli BIOWARE zabiera się za RPG to na pewno powstanie hit - taki slogan bynajmniej nie jest gołosłowiem w odniesieniu do firmy mającej na koncie takie przeboje, jak BALDUR'S GATE, "Neverwinter Nights", czy ostatnio STAR



WARS KOTOR na Xboxa. To właśnie na maszynkę Billa powstaje ow nowy, niezwykły role-play - niezwykły głównie z tego względu, ze wcielamy się w nim w adepta wschodnich sztuk walk, zaś kraina, w której rozgrywa się akcja, została jakby zywcem wyjęta z chińskiej mitologii. No wiecie - duchy, bostwa, tajemne moce i tubudu. To również lezy w gestii głównego bohetera (lub bohaterki) - wyjasnienie tajemniczych zjawisk nawiedzających Imperium i przy okazji sklepanie misek kilku "bedassom". W sumie "bad", czyli złym mozna się stać samemu - podobnie jak w STAR WARS mozemy kształtować charaktar naszego herosa, by poprzez udzielanie okreslonych odpowiedzi popychac go w stronę "Światła" lub "Ciemności", co pozwalac ma na zmianę kilku wątków febularnych oraz prowadzić do kilku różnych zakończeń. Z ciekawostek nasz bohater będzie mogł werbować pokonanych przeciwników w charakterze swych wasali i wyręczać się nimi w wykonywaniu niektórych zadań. Innym ciekawym, choć spotykanym juz (choćby w SOUL REAVER) motywem będzie mozliwość odbywania podróży i wykonywania questow zarówno w świecie materialnym, jak i "duchowym", zaś "hirol" nasz posiadać ma umiejętność "chwytania" dusz zabitych zwierząt, aby korzystać z ich mocy w czasie starć. Ogolnie, jesli chodzi o system, BIOWARE obiecuje ponad 30 roznych stylow walki (podzielonych na trzy kategorie: walka wręcz, walka bronią i magia), z których kazdy oferować ma od 4 do 7 różnych technik, zaś sam przebieg "potyczek" przypominać ma rozwiązania spotykana w bijatykach, co nie tylko będzie miało wpływ na ich efektowność, lecz również na łatwość sterowania poczynaniami bohatera. Hmmm, zobaczymy. Tym jednak, co na razie najbardziej przykuwa uwagę, jest niesamowita oprawa graficzna tago role-playa (bazuje na enginie ze STAR WARS), doprecowana zarówno pod względem jakości (postacie mają 2 - 3 razy więcej polygonów niz w KOTOR), jak i stylizacji - zresztą oceńcie na screenach, jakie efekty spłodziło BIOWARE w ciągu dwóch lat prac [star]



Producent: BIOWARE
Data wydania: JESIEŃ 2004

Red Ninja

Koniec września 2003 r. Targi TGS. Zamknięty pokaz. Prezentowana tam pozycja RED NINJA wydaje się mieć spory potencjał. Oto Kurenai, młodziutka dziewczyna o zgrabnych nóżkach, zostaje zamordowana przez platnych zabójcow, czyli ninja... No, prawie zamordowana, bowiem kolesie wieszają ją na stalowej linie i w ostatniej chwili na ratunek przychodzi... Książę? Playman? Nie. Stara baba, będąca mistrzynią sztuk walki! Dalej mamy standard ze szkoleniem i zemstą, z tą różnicą, ze Kurenai w starciach wykorzystuje wspomnianą linkę, przynosząc swoim oprawcom los, którego same prawie doczekała. Ładnie. Tetsugen (bo tak fachowo nazywa się ta broń) będzie mozne wykorzystywać na wiele sposoodw - np. na koniec zakładając ostrze, wbijając je w ciało przeciwnika, rozciągając linkę między nim a laseczką i szybkim przebiegnięciem przecinając innego koleżkę, który miał niefart znaleźć się w środku. Brzmi ciekawie, wygląda dość makabrycznie (odcięte głowy, korpusy, nogi). Mniam. Akcje znane z ostatniego TENCHU, czyli przyciąganie linką wrogów, wieszanie ich z drutem odwiązanym wokół szyi, podciąganie - jak najbardziej obecne. Po prostu trzeba będzie założyć na Tetsugen inną końcówkę (hak, stalowy odważnik). Jak by tego było mało, laseczka odziana w seksowne, czerwone kimono, będzie potrafiła biegać po ścianach, odbijać się od powierzchni wody ("Przyczajony-Ukryty"?), czy poruszać w ołonie cieni (słowem: levela skredankowe). Zapowiada się spora konkurencja dla TENCHU, grafa wprawdzie oszczędna, ale przeciez developer ma rok na jej podciągnięcie [myq]



Producent: VIVENDI
Data wydania: JESIEŃ 2004

piguła

Po ukazaniu się całkiem niezłego STARSKY AND HUTCH mozne było przypuszczać, ze prędzej czy później powstanie druga część EMPIRE potwierdziło pod koniec września rozpoczęcie prac nad sequelem. Tymczasowy tytuł nie grzeszy oryginalnością i w stosunku do poprzednika dorobił się cyfry 2. Nie zmianią się specjalnie zasady rozgrywki - głównie pościgi i strzelaniny, utrzymane ne wzór serii DRIVER. Pojawi się mozliwość opuszczenia wozu, dojdą nowe dzielnice miasta, poprawione tez powinna zostać oprawa graficzna. Wstepnie zakończenie prac planowane jest na drugą połowę przyszłego roku, w grę wchodzą również wersje na Xboxa i GC [shi]

Być moze pamiętasz prostą, ale za to niezwykle rajcowną grę muzyczną VIB RIBBON (PSX). Sterowało się w niej królikiem zbudowanym w oparciu o kilka prostych kresek, wciskając na padzie odpowiednie klawisze w rytm muzyki - królik wykonywał tym samym odpowiednie figury na ekranie. Idea znajdzie swoje rozwinięcie w MOJIB RIBBON, drugiej części gry planowanej na razie tylko na rynek japoński. Tu kontrolujesz poczynania postaci trzymającej w rękach nieproporcjonalnie duze pióro do pisania - uderzając w rytm muzyki na padzie przyciski góra lub dół (i nic więcej!) kreśli on nim różne wzory. Cała zabawa polega na tym, by wzory tączyły się ze sobą i wykonane były w odpowiednio ciągły sposób. Zobaczymy, jak to wyjdzie w praktyce, bo pierwsza zdjęcia pasują idealnie do wizerunku produkcji japońskiej - nie bardzo wiadomo, o co chodzi [shi]





W Japonii trwają intensywne prace nad drugą częścią OTOGI o wszystko mówiącym podtytule HYAKKI TOUBATSU EMAKI. Wiadomo obecnie tyle, że gra w KKW powinna trafic do sklepów zaraz przed świętami Bozego Narodzenia, a akcja umiejscowiona została w odległej przeszłości (przełom pierwszego i drugiego tysiąclecia). Developer ukrywający się pod nazwą FROM SOFTWARE zamierza wypuścić dwie wersje gry: standardową oraz limitowaną. Te druga zawierać będzie w komplecie odnusowy dysk z 'jedynką'. Czy pomecham mieczykiem w Europie - trudno przewidzieć, na razie nie potwierdzono jeszcze wersji amerykańskiej [shi]



Dwie najświeższe zdjęcia prosto z PROJECT GOTHAM RACING 2. Amerykańska premiera ustalona jest na 28 listopada i wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, ze nie będzie opóźnień, a gra faktycznie w tym dniu zaatakuje rynek USA. Z ostatnich informacji wiadomo o ostatecznej liczbie zaimplementowanych samochodów - nieco ponad pięćdziesiąt modeli, wszystkie na licencji. Z zaniepokojeniem natomiast mozna zaobserwować, za im blizej premiery, tym mniej i coraz ciszej mówi się o możliwościach gry przez Internet via serwery Xbox Live. BIZZARE CREATIONS (dev.) milczy na ten temat, z kolei MICROSOFT (wydawca) uspokaja, ze 'tryb on-line będzie'. Obawiam się, czy aby nie oznacza to jedynie ściągania różnych dodatków. Pozostaje czekać [shi]





Tokyo Game Show



Zanim wyjechałam do Japonii z dokumentem uprawniającym mnie do udziału w pierwszym dniu targów, musiałem wepóinie ze Ściarą i Fenixam nieco się namachać, eby w ogóia ów papiarak uzyskać. Biuro prasowe TGS-u koniacznie chciało wiedzieć co się da nia tylko o mnie, ale także o samym PSX EXTREME. Ostatni tydzień sierpnia upłynął nam więc na fabrykowaniu iewych materiałów referencyjnych, wizytówek i legitymacji prasowych. Konfrontacja z japońską biurokracją wymagała nieco gimnastyki, ale liczy się efekt, a ten był jak najbardziej pozytywny. W sumie wyszło na to, że PSX EXTREME oficjalnie wysyła swojego przedstawiciela na japońskie targi. Podczas mojej wizyty w Redakcji, Ściera postarał się odpowiednio utrudnić mi życie etawiając szereg warunków odnośnie niniejszego teketu, a Fenix pożegnał mnie wzrokiem z gatunku "zostało ci 5 minut życia" na widok grubego pliku archiwalnych "ekstrimów", które "pożyczyłam sobie z redakcyjnego magazynku. Ostatecznie jednak cały i zdrowy opuściłem Polekę, aby - przynajmniej zgodnie z oficjalną wersją - przeprowadzić relację z TGS 2003.

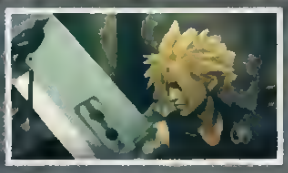
W tym roku targi odbyły się w dniach 26 - 28 września, w kompleksie wystewowym Makuhari Messe w Chiba nieopodal Tokio. Organizatorzy postanowili pobić kilka rekordów i zaszaleć z cyferkami. W rezultacie na przestrzeni 7 połączonych hel ewoje stanowiska rozstawiło 111 wystawców (najwięcej w historii TGS), prawie wszyscy z Japonii. Plen zakładał, za w ciągu trzech dni targi odwiedzi 150,000 osób. Podsumowanie prasowe wydane po targach było nieco podejrzane, gdyż podano w nim, ze imprezę odwiedziło dokładnie 150,089 osób. No cóż... japońska precyzja. W dniu targów pogoda była niezła, więc tym większa ochota do zapuszkowania się w pociągu i 40-minutowej jazdy (przed wyjazdem Loki upierał się, ze z Tokio do Chiby jedzie się godzinę - widać nadel za mało gra w DENSHA DE GO). W czasie przejeżdżki zaczepił mnie siedzący obok Amerykanin z dredami, który przez pierwsze 15 minut pakował w siebie japońskie wodorosty, a później najwyraźniej cierpiał na brak możliwości wygadania się o grach. Omówiliśmy kilka tematów (przy okazji dowiedziałem się, ze "Square-Enix sux"), a później musiałem mu opowiadać o rynku prasy konsolowej w Holandii (Poland-Holland - whatever... może im do głowy nie przychodzi, ze na TGS może przyjechać ktoś z kraju, w którym po ulicach chodzą niedźwiedzie polarne?). Sama dzielnica Makuhari to bardzo nowocześnie zabudowany (nawet jak na Japonię) teren, a jego centralnym punktem jest właśnie międzynarodowe centrum wystawowe. Prosto z pociągu ruszyłem przed siebie wraz z tłumem Japończyków - i tak wszyscy ezli do tego samego miejsca. Obiekt sprawia bardzo pozytywne wrażenie, ale w tym kraju to rzecz normalna. Zaraz po wejściu wypadało się zarejestrować, co było o tyle proste, za okienko "overseas press" świeciło pustkami, podczas gdy obok kotłowało się kilkudziesięciu Japończyków próbujących zdobyć przepustkę. To zresztą rzucało się w oczy podczas targów. Spodziewałem się większego udziału ludzi spoza Japonii, a tymczasem goście o "nieazjatyckich" rysach byli niczym rodzynki w wielkim serniku, w którym ktoś poskąpił... rodzynek. Raz na jakiś czas przewinął się jakiś biały, a prym wiódł pewien Murzyn (w stylu



Final Fantasy VII: Advent Children

FILM!







Temat ewentualnego remake'u kultowej "siodemki" FF juz od kilku lat jest popularny wśród plotkarzy. Nie inaczej było przed tegorocznym TGS-em, e atmosferę podgrzało jeszcze samo SQUARE-ENIX, mamrocząc coś o tajemniczym tytule, który na targach miał zostać ujawniony. I co się okazało? W każdej plotce (podobno Garnera się ożenił 0_o) jest ziarnko prawdy. Siódmy "fajnal" - tak, gra - nie. Oczom zgłodniałych wrażeń gości TGS-u ukazał się krótki trailer... filmu o sporo mówiącym tytule "Final Fantasy VII Advent Children". Tak, najprawdziwszy w świecie film, choć jak na "kwadratowych" przystało, w całości zrealizowany komputerowo. Po finansowej klapie "The Spirits Within", SQUARE oficjalnie zrezygnowało z zajmowania się przemysłem filmowym. Później był jednak krótki epizod w "Animatrixie" (IMHO świetny "Final Flight of the Osiris"), a teraz nadchodzi produkcja oparta na FF7. Gdyby więc rozważać wcześniejsze deklaracje SQUARE dot. zerwania z filmami, można po prostu zacytować nowego gubernatora Kalifornii - "I lied". A jaki ma być sam film? Niewiele wiadomo... Na trailerze widzimy kilka lokacji znanych z gry, przez cały czas przewija się Cloud (jakoś



, ale nadal widać rękę Nomury - ten mięczak dopiero teraz wygląda groźniej niż Sephiroth. W przypadku kolejna jest to o tyle dziwne, że akcja filmu rozgrywa się dwa lata po wydarzeniach z outra FF7. Skoro więc jest nic, fuzy też po cichu na Aerisie (nadzieja matką głupich). Zobaczymy. Wedle wstępnych zapowiedzi film ma . Nie wypowiedziano się jeszcze na temat sposobu dystrybucji, ale wieść niesie, że obraz zostanie wydany na DVD i nie będzie wprowadzany do kin. Termin premiery póki co ustalono na lato 2004 r. Osobiście mam mieszane uczucia. Jak to się mawia - "FINAL FANTASY VII wielką grą jest", stąd wielkie nadzieje mieszać się mogą z obawami. Obecnie jednak zapowiada się ślicznie, a wszystkim w ramach kuracji na zło wszelakie zalecam zapoznanie się z trailerem. Warto zwrócić uwagę na to, co powiedzieli ludzie zamieszani w popełnianie "Advent Children", w odpowiedzi na pytanie o ewentualny remake FF7. Otóż oficjalne stanowisko brzmi tak: "gdyby w FF7 nie dało się grać na obecnych platformach, to taki remake byłby dosyć sensownym posunięciem. Skoro jednak PS2 jest kompatybilna z PSX, to stara gra powinna Graczom wystarczyć". Idę płakać.□ [Awe]

"yo, I'm da man"), który hasał po halach w asyście ekipy telewizyjnej i bardzo dobrze czuł się w towarzystwie japońskich hostess (e moze pani mi pokazać jak się tym kieruje? O, tu... niech się pani schyli!). Po wejściu do głównej hall ukazywał się dosyć dobry poglądowy widok z umieszczonego przy wejściu balkoniku. W oczy rzucały się duże loga takich firm jak SQUARE-ENIX, SEGA czy KONAMI, ale ogólnie standard jak ne targi i wygląd niczym nie zaskakiwał. Było jak zwykle (przy okazji - nakręciłem około godziny materiału wideo - być moze pojawi się wkrótce na stronie PSX EXTREME - muszę tylko odzyskać kamerę, które ... została w Tokio). Po ścieżkach przetaczał się tumult Japończyków (a był to dopiero pierwszy dzień, zamknięty dla "zwykłych" odwiedzających), który niestety dosyć skutecznie utrudniał obserwację stoisk. Inna sprawa, ze większość odwiedzających kręciła się w kółko, a zatem przynajmniej do konsol nie trzeba było stać w PRL-owskich kolejkach. Oczywiście między tym wszystkim masa hostess ubranych tak, ze "ja cię piii", pozujących do zdjęć oraz rozdających makulaturę i podstawki pod kubki z herbatą (choć trafiła się tez płytka z jakimś japońskim bejsbolem, w którego pogrywam do dziś). Najwięcej sensacji, szczególnie wśród damskiej części publiczności ("kaweaiii!!") budziły rozne popierdółkowate maskotki, które przechadzały się po wystawie. Do hostess podchodzili tylko napaleni panowie z aperatami, a z futrzakami i kotkami-robotami fotografowali się wszyscy.



Zresztą tez dałem się pociągnąć atmosferze i przysiołem w duzy czerwony nos czegos, co wyglądało jak włochaty kuzyn z rodziny Adamsów. Gdy po chwili odwróciłem się filmując jakieś stoisko, "kuzyn" postanowił się zemścić i sprzedał mi solidnego baranka, co zresztą widać na taśmie, gdy nagle gubię obraz. A wszystko w akompaniamencie chichotów zgromadzonych wokół tymczasowych fanek włochacza. Japończycy są rozrywkowi.

Co natomiast prezentowano na samych stoiskach? Zacząć trzeba od tego, ze na TGS wystawiała się cała masa firm, których nazwy człowiekowi spoza Japonii niewiele mówią. Sporo było gierek od jakiegoś czasu ochrzczonych już na łamach niniejszego brukowca mianem popierdołek. Do tego nieco rozwiązań z zakresu łączności internetowej czy konsolowych peryferii. Pokazały się też takie firmy, jak choćby ATI, ale chyba tylko po to, aby się pokazać. Stojąca za ladą panienka nie miała zbyt wiele do powiedzenia, a sama firma ATI była po prostu "podczepiona" do prezentowanego HALF-LIFE 2. Był jednak także znani i lubiani. Tuz przy wejściu do targów rozstawiło się SQUARE-ENIX. Już na kilka tygodni przed TGS-em głośno było o tajemniczym tytule, który miał zostać pokazany na targach. Spekulowano, ze będzie to film lub grywalne demo z FF12 czy nawet odnowiona wersja kultowego FF7. Tymczasem pierwszego dnia najbardziej promowaną grą "kwadratowych" było FF11. Na stoisku wisiał znany już plakat z FF12 informujący, ze nowe materiały mają być udostępniona w Sieci 19 listopada (sprawdzajcie adres http://www.ff12.com). Król RPG-ów nie zapomniał jednak zapodac cos mocniejszego, bo po początkowym milczeniu zaprezentowano pierwsze informacje dotyczące drugiej części KINGDOM HEARTS (a jednak dogadali się z Disneyem) oraz filmu animowanego (grafika komputerowa) opartego na FF7 (szukajcie informacji w ramce). O kolejnych przygodach Sory nie dowiedzieliśmy się wiele. Wiadomo jednak, ze wydane zostaną dwie gry - KINGDOM HEARTS II na PlayStation 2 i KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES na GBA. KH2 będzie sequelem ciągnącym fabułę od miejsca, w którym ta urwała się w części pierwszej. Ponownie pojawią się Sora, Kain czy Riku, a takze cała plejada gwiazd Disneya. Wersja na GBA będzie natomiast niewiązać do głównego wątku i stanie się niejako bonusową przygodą. Na zaprezentowanych screenach widać przedstawiony w rzucie izometrycznym świat, po którym hasają kolorowe sprite'y głównych bohaterów. Pomimo chochli jadu, jaką na pierwszego KH wylał w swojej recenzji Star, warto zanotować KH2 i KH.COM w swoich kapownikach. Wokół stoiska SQUARE-ENIX (którego, swoją drogą, nie można było filmować, ale co to za problem dla Polaka?) przechadzało się nieco odzianych na biało hostess, a na telebimach puszczeno różne filmiki... przez cały pierwszy dzień były to spoty z FF11. Tutaj też obsługa stoiska uparła się, ze tychze filmów z FF11 za nic w swiecie nie wolno fotografować ani filmować. No cóż... Istotnie wielka tajemnice, skoro gre juz od miesięcy jest na rynku. Nieco dalej ulokowała się spora wystawa SONY, której motywem przewodnim był EYE TOY. Hostessy rozdawały duze pomarenczowe torby z logiem tego gadżetu. Brali wszyscy, czego efektem był dosyć dziwny obraz na targach, gdy na





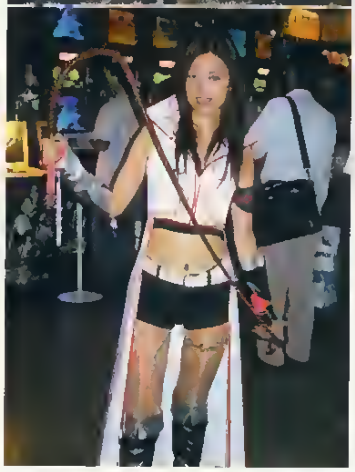




stacji w Tokio wysypał się tłum ludu i co drugi człowiek dzierżył przy ramieniu wielką pomarańczową reklamówkę. Rozstawiono sporą scenę, na której przez cały czas w rytm jednostajnego "Eye Toy, Eye Toy " podrygiwała grupa taneczna, w której prym wiodła siwowłosa babcie wymachującą rękami na wszystkie możliwe strony. Dawała radę!

Piła





Pod sceną można było trochę poboksować z wirtualnymi przeciwnikami, do czego zachęcała rozwrzeszczana obsługa. W tle rozlokowała się prezentacja nowej odsłony przygód RATCHETa i CLANKa, a jeszcze dalej można było zwiedzić strefę on-line, gdzie SONY przedstawiło zalety, jakimi w KKW mogą cieszyć się posiadacze Network Adaptora. Idąc dalej wpadało się jeszcze na stoisko z GT4. W sumie można było trochę pojeździć grając w demko, i tyle. Nic nowego, czego choćby na ECTS nie pokazano. Najbardziej widoczną na TGS firmą było KONAMI (patrz obok). Stoiska tej korporacji rozlokowano w wąskim pasie w centralnej części hal wystawowych. W efekcie hostessy z logiem KONAMI można było spotkać prawie wszędzie. Firma zadbała zresztą o to, aby było ich jak najwięcej i aby zróżnicowania strojów stało na odpowiednim poziomie. Miłe dla oka, trzeba przyznać. KONAMI przygotowało też kilka scen, na których zamontowano telebimy i w kółko puszczano na nich prezentacje różnych gier. Przy okazji dwóch MGS-owych tytułów pojawił się Hideo Kojima, udzielił krótkiego, ustawionego wywiadu uroczej pani prowadzącej, po czym zmył się i nikt go więcej nie widział. Ruszając dalej, co jakiś czas napotykało się na konsolowe stanowisko z różnymi grami, których tytułów bez biegłej znajomości kanji nie sposób odczytać. Nie niwelowało to wszakże ochoty na pograne. Przy telewizorkach orbitowały hostessy z niezłą znajomością obsługi prezentowanej gry, ale prawie żadną znajomością języka angielskiego (swoją drogą było to dla mnie jednym z większych zaskoczeń w tym kraju - znejdź na ulicy Tokio kogoś, kto gada po angielsku i nie wygląda jak biznesmen - nie takie proste, jak by się wydawało, a znalezienie kogoś ze sklepowej obsługi ze znajomością j. eng. graniczyło z cudem). Jednak, ponieważ naród to niezwykle uczynny, panienka na siłę chce pomagać, ale nie bardzo wie jak się za to zabrać. Na szczęście moja lekka znajomość japońskich słówek wraz z wymachiwaniem łapami dała na tyle dobry efekt, że przynajmniej dziewuszka była usatysfakcjonowana przekonaniem, iż nauczyła mnie odpalić grę - niech ma. Nie wiem czy to od miejscowej diety czy pod wpływem zmiany czasu, ale przyznam uczciwie, że najberdziej rejcującymi (IMHO) grami na TGS były właśnie... japońskie popiardółki. A to stadnina koni, a to latający robaczek. No, po prostu miłe w obejściu, prostolinijne i... grywalne. W ogóle KONAMI przedstawiło bogatą ofertę programową. Oczywiście zaliczyć trzeba do tego wszystkie "ichnie" produkcje, a także kolejne edycje

Kunoichi PS2



Krwawej jatki ciąg dalszy, a SEGA siedzi i zawija... W zeszłym roku jako shinobi Hotsuma (kilkumetrowy, czerwony szał rulz) przebijaliśmy się przez levele pełne przeciwników. Teraz pora na sequel! I podobnie jak w przypadku drugiej części OTOGI, w drugiej części do akcji wkracza piękna i zabójcza niewiasta. Cechy szczególne - seksowny biało-czerwony strój i piąty stopień sprawności w podrzynaniu gardeł. Zawód - kunoichi (swoją drogą to ciekawe - każdy Gracz wie już chyba, kto to taki kunoichi, a statystyczny Japończyk pozostaje w tej kwestii na poziomie "o co chodzi jakby?" - sprawdzałem). Mechanika gry stanowi lekkie rozwinięcie patentów z SHINOBI. Postarano się także o lifting grafiki, główna bohaterka prezentuje się ciekawiej, więc i oglądać wypada ją w "lepszej" formie. Nasza dziewoja wymachuje mieczykami, ciska we wrogów różnym żelastwem, a nawet potrafi czarować. Wszystko to można łączyć w [illegible] combosy, a jeśli wspomnię jeszcze o podwójnych skokach czy bieganiu po ścianach, to mamy dobry obraz tego, co zaoferuje nam KUNOICHI. Sam sposób gry nie jest specjalnie odkrywczy: biegniemy przed siebie, wylądowując furę na tuzinach przeciwników, zbieramy po drodze różne przedmioty, kombinujemy z combosami i [illegible] jakiś czas rozwalamy wrednego bossa. Coś nowego? Nie. Ważne, że zapowiada się ciekawie. W KKW zabawią się z KUNOICHI pod koniec roku. Jankesi poczekają nieco dłużej - pierwsza połowa 2004 (pod zmienionym tytułem - NIGHTSHADE). [Awe]





bigmark multimedia

69-100 Słubice ul. Kościuszki 14a
Przyjmujemy zamówienie :
tel. 0 95 758 35 07 sms. 0 601 318 07 12
info@bigmark.pl fax. 0 95 758 63 16

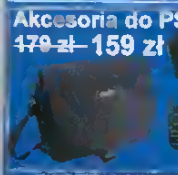
PROMOCJE MIESIĄCA



Game Cube ~~189 zł~~ 169 zł
Pad radiowy



Pad XS Xbox ~~99 zł~~ 89 zł



Akcesoria do PS2 ~~179 zł~~ 159 zł



Zestaw 3 w 1 ~~139 zł~~ 109 zł

Akcesoria firmy bigben interactive

100 % gwarancji

XBOX		Arcade Stick 4Gamers	109 zł	Pad cyfrowy Bigben	28 zł
Gra Enclave	89 zł	AR2 V2 + karta pamięci 8MB	199 zł	Pad + karta pamięci 1MB	40 zł
Action Reply + MC 8MB Datel	189 zł	DVD Region X	66 zł	Pad Jaguar+mc 1MB-79 zł, bez-59 zł	
Adapter RFUnit 7in1 - PS2,GC	58 zł	DVD Region X RGB Pack	79 zł	**GAME BOY ADVANCE**	
Kabel przedłużacz Bigben	26 zł	Kabel łączący 2 konsole	56 zł	Advance Pack - różne kolory 110zł	99 zł
Kabel RGB/AV Bigben	49 zł	Kabel Optic Bigben	56 zł	Battery Pack - różne kolory	41 zł
Kabel S-Video Bigben	39 zł	Kabel przedłużacz Bigben	21 zł	Battery Pack Auto v 2	49 zł
Kabel AV z optic hubem BigBen	99 zł	Kabel RGB/AV SCART Bigben	26 zł	Kabel Link/hub rozwijany -2 gr	39 zł
Kabel RGB z optic hubem	79 zł	Kabel S-Video Bigben	41 zł	Lupa i lampka - BigBen	32 zł
Kabel Combat - łączy 2 Xboxy	99 zł	Karta pamięci 16 MB Datel	109 zł	Lupka antyrefleksowa - 4 wersje	49 zł
Karta pamięci 16MB	119 zł	+ bezpłatna aktualizacja programu		Minilampka - 4 wersje	23 zł
Klawiatura QWERTY	139 zł	Karta pamięci 8MB Sony	139 zł	Multitap + 3 kable link	39 zł
Pad radiowy BigBen	249 zł	Kierownica Speedster 3 Sony	279 zł	Pudełka na gry do GBA - 6 szt.	14 zł
Pad XS - 4 kolory 4Gamers	99 zł	Klawiatura USB Datel	129 zł	Torebka E V A	28 zł
Pad Standard Microsoft	179 zł	Mini pad BigBen NOWOŚĆ!!!	56 zł	Torebka na GBA i osprzęt	19 zł
Pad Japan Version Microsoft	189 zł	Multitap II BigBen	79 zł	Torebka GBA100/200 - Nintendo	52 zł
Pilot DVD Microsoft	169 zł	Pad Soft Touch BigBen - r kolory	66 zł	Torebka GBA300 - Nintendo	67 zł
Pistolet Gunstation 2	169 zł	Pad Jaguar - kompatybilny z Sony	59 zł	Torebka GBA1500 - Nintendo	99 zł
Plecak - licencja Microsoft 250zł	239 zł	Pad PS i PS2 BigBen Dual Shock	89 zł	Walizka - BigBen	41 zł
Pudełka DVD - zielone 5 szt.	19 zł	Pad PS i PS2 BigBen Dual Shock	45 zł	**GBA SP**	
Torba - licencja Microsoft 210 zł	199 zł	Pad radiowy BigBen	229 zł	Gry GBA promocje - strona www	
GAME CUBE		Pilot BigBen + IR modul	49 zł	Advance Music Player - GBA	165 zł
Action Replay Datel	185 zł	Pilot DVD 4Gamers	34 zł	Akumulator z przykrywką	47 zł
Deska Virtual Board BigBen130zł	89 zł	Pistolet XK21 4Gamers	110 zł	Ładowarka - bez org. kabla	47 zł
Kabel GBA + Game Cube	28 zł	Pistolet z białą plamką BigBen	159 zł	Lupa BigBen	24 zł
Kabel przedłuzacz Bigben	28 zł	Pistolet BigBen	139 zł	Słuchawki z adapterem	33 zł
Kabel RGB/AV Bigben	39 zł	Pistolet Walter P99 BigBen	199 zł	Torebka GSP 1 - lic. Nintendo	47 zł
Karta pamięci 16x ponad 1000 b	86 zł	Pudełka niebieskie do płyt cd	19 zł	Torebka GSP5 - lic. Nintendo	57 zł
Karta pamięci 4MB	29 zł	Mata do tańca 4Gamers	116 zł	Torebka GSP40 - lic. Nintendo	70 zł
Karta pamięci 64MB	119 zł	X-Port Manager Saves Datel	189 zł	Uchwyt w kształcie pada	14 zł
Klewiatura Datel	139 zł	V-Stand 4Gamers	15 zł	Zasilacz sam BigBen	33 zł
Pad BigBen niebieski	39 zł	V-Stand + stelaz na 12 cd	39 zł	Zestaw - akku,torba lupa i inne	93 zł
Pad Soft Touch BigBen	67 zł	Zestaw-klawiatura mysz kontr	299 zł	Zestaw 2 - słuchawki, kabel	81 zł
Pad 4Gamers czarny niebieski	56 zł	**PLAYSTATION**		**KONSOLE** - na telefon	
Pad z kolorowymi nakładkami	66 zł	Equalizer Xtreme Datel	66 zł	PC - Podkładki Everglide	od 93 zł
Plecaki - lic Nintendo promocje od	99 zł	Karta pamięci 1MBx2 Special	30 zł	**INNE**	
Zestaw I - mc, pad	79 zł	Karta pamięci 1MB x 2	36 zł	Ultimate Cheats - kody do gier	49 zł
Zestaw II - mc pad kable	109 zł	Karta pamięci 1MB x 3+pudełka	57 zł	DVD Cleaner do płyt cd	43 zł
PLAYSTATION 2		Karta pamięci 1MB Special	16 zł	Gry na wszystkie konsole - telefon	
Gry PS2 promocje - strona www		Karta pamięci 4MB	36 zł	Kabel RGB 7 w 1	59 zł
Action Reply Max NOWOŚĆ!!!	159 zł	Karta pamięci Jaguar 1MB	26 zł	Pilot uniwersalny	49 zł

Jesienna Promocja Detaliczna - nowa strona www.bigmark.pl

Przy zakupie powyżej 175 zł nie doliczamy kosztów wysyłki



DANCE DANCE REVOLUTION, KARAOKE REVOLUTION (patrz na gostka obok) itd itp Prawdę mówiąc trzymam teraz "press pack" z listą tytułów, który otrzymałem przy wejściu i nie bardzo wiam o czym właściwie oni piszą Po wpisaniu niektórych tytułów głupieje nawet wyszukiwarka netowa, więc o ostrych screenach można zapomnieć Ale zaraz, mam jeden... SUIKODEN IV (screeny w kąciku RPG) Na TGS nie dane było pograć w tego nowego RPG-a, ale zgłodniałym widzom zapętlano filmik prezentujący fragmenty gry Widać na nim nieco krajobrazów wyraźnie inspirowanych średniowieczem. Do tego przewijają się wizerunki kilku postaci drugoplanowych Kropla w morzu, bowiem twórcy zapowiadają, że w grze będzie 108 postaci, które można będzie włączyć do swojej drużyny Grafika jak to w SUIKODENie Na pierwszy rzut oka prezentuje się dosyć solidnie Widać spory wpływ mangowego stylu, a całość rusza się nieźle i jako dobra marka może być interesującą propozycją Japońska premiere pókl co mało sprecyzowana - 2004 rok Nieopodal KONAMI swój ogródek zbudowało ELECTRONIC ARTS Co prawde promowano tylko dwia gry (MEDAL OF HONOR RISING SUN i 007 EVERYTHING OR NOTHING), ale postarano się o przyciągającą oko ekspozycję Stoisko stylizowane było na jakiś bar, natychmiast kojarzący się z filmami o przygodach Pierce'a Brosnana ...a moza Bonda? Niewazna Mozna było usiąść przy stolikach w towarzystwie pań w strojach wieczorowych i poszarpeć trochę na konsolach Atrakcję stanowił też Richard Kiel, który w filmia "The Spy Who Loved Me" grał pamiętną rolę blaszanego gardła (wielki gość, który przegryzał zębami kłódki). Rozdawał autografy i pozował do zdjęć w konwencji "trzymam cię za głowę i zaraz ci ją odgryzę". Na tyłach baru znejdowałe się zebudowana ekspozycja RISING SUN Do odwiedzin zachęcały penny w strojach bojowych i z bronią w ręku, a w środku kazdy Japończyk mógł sobie do woli postrzelać do wirtualnych Japończyków Ot, taki MEDAL OF HONOR, tylko że zamiast tarcz strzalniczych ze ewastykami, występowały ich odpowiadniki z czerwonymi kropkami (tak, wiem, wiem... to nie kropka, to słońce... gomennasai). Tuz obok rozstawiło się kolorowe stoisko GENKI W sumie mała ekspozycja, skoncantrowana głównie wokół kolejnego racera (podobna konwencja co przy GT4 - na środku jekaś fura, a wokół stanowiska z siedziskami i kierownicami). Na ekspozycję firmy GENKI zwróciłem jednak szczególną uwagę, bowiem oglądając zdjęcia z TGS 2002 przyuważyłem, że... miała one najładniejsze hostessy Tym razem człowiek odpowiedzialny za wybór modelek był chyba po większej porcji sake ale stroje pozostały te same, nadmienię, że dosyć kuse W kazdym rezie przy tej ekspozycji spędziłem sporo czasu, wręcz niaproporcjonalnie w stosunku do ich "growej" oferty A co ofarowali? Mozna było poszarpać w SHUTOKOH BATTLE 01, o którym Loki wspominał w ostatnim wydaniu "Co Nowego?" Ponadto zapowiedziano KAIDO BATTLE 2 CHAIN REACTION (screen ne dole), czyli drugą część racera, w którym w odróżnieniu od siostrzanej sani, ścigamy się po jakichś prowincjonalnych drogach Developer zapowiada szereg nowych tras (wszystkie oparte na autentycznych lokacjach) i ponad 100 fur do wyboru Pierwszego wrazenie - wygląda ładnie ale o prawdziwej wartości gry Japończycy przekonają się pod koniec roku

Przechodząc dalej wpadało się ne SEGĘ W oczy rzucałe się prezentacja KUNOICHI (patrz ramka) i spora ekspozycja związana z ASTRO BOYem (dwie nowe gry). Z uwagi na Xbox Live ciekawie prezentowałe się tez zapowiedź SEGA GT ONLINE. Intrygująco wyglądała DORORO (petrz scraan) - gra akcji oparta na japońskiej



mandze, aczkolwiek wcale nia prezentująca mangowego stylu Po krótkiej obserwacji mozna spodziewać się czegoś na wzór DMC czy innych klonów >>Kill'em-all<<, jednym słowem Do tego obecna była oczywiście cała masa gier, których i tak nikt nie wyda poza Japonią. Stąd tez problemy z zapamiętaniem tytułów No bo co to jest np GEGEGE NO KiTAROU GYAKU-SYU YOUKAIDAIKESSEN? Wokół stoiska SEGI obijały się dwie wielkie maskotki Sonica i Shadowa (groźne!), a tuz ze nimi koczowało CAPCOM Tutaj ostro etakowało nas GRAND THEFT AUTO III No cóż... sprawiedliwość na świecie jest i Japończycy tez muezą byc w czymś zapóźnieni Premiera tego wielkiego hitu z USA i Europy, tutaj miała miejsce dopiero 25 września, czyli dzień przed rozpoczęciem targów Z tutejszych importów pokazywano tez THE MARK OF KRI i THE GETAWAY (obie gry w Japonii ukazały się po targach) Ponadto można było pograć w on-line'owego BIOHAZARD czy posmakować pokazywany do znudzenie treiler trzaciaj ONiMUSHY (screen po prawej) Ładnie przedstawiała się tez zapowiedz drugiej części WAY OF THE SAMURAI - wyraźnie podciągnięto poziom graficzny, autorzy obiecują tez znacznie bardziej rozbudowaną fabułą (pierweza część istotnie ofarowała sporą swobodę działania i niezły system walki, ale jedno przejście zajmowało mniej niz 2 godziny gry, mało, teraz ma to zostać poprawione) Obok iluminowało spore stoisko NTT DoCoMo - japońskiego gigenta w dziedzinie rozwiązań telekomunikacyjnych Warto wspomnieć, bowiem prezentowano tu zatrzęsienie gierek na telefony komórkowe (aby grać, płaci się 300 jenów miesięcznie).





R: Racing Evolution



RIDGE RACER to znana seria, ale od czasu startu na PS2 nieco wyblakła. Teraz NAMCO chce znowu włączyć się do konkurencji na polu ścigałek, wydając pod koniec roku R: RACING EVOLUTION na wszystkie trzy Next Geny. Gra ma zapewnić wszystkie standardowe tryby rozgrywki, ale głównym daniem ma być popularny Story Mode W miejsce klasycznej dla serii jednej babeczki, tym razem wpakowano dwie, w dodatku nieźle radzące sobie za kółkiem. Będziemy więc ścigać się po 14 trasach, korzystając z licencjonowanych fur. Nie wiadomo, jak bardzo skomplikowana ma być fabuła, ale patrząc na wizerunek dwóch panienek, jestem w stanie postawić pieniądze, że wszystko będzie kręcić się wokół nich. Truizm? Autorzy chwalą też swój "New Interactive Driver AI System". Ma to polegać na tym, że wirtualni kierowcy mają "emocjonalnie" reagować na poczynania rywali. Jeśli więc uśmiechnie komuś na ogonie i będziesz się tak trzymał przez dłuższą chwilę, względnie zaczniesz z premedytacją wjeżdżać komuś pod nos, to może się to zakończyć np. zdekoncentrowaniem komputerowego kierowcy. Podczas wyścigu można komunikować się głosowo ze swoimi technikami, a nawet posłuchać trochę bluzgów w wykonaniu kierowców, którym przed chwilą podpadli my.

I [illegible] autorzy postanowili nieco odejść od tradycji czyli arcade'owych wyścigów. R: RACING EVOLUTION ma bardziej opierać się na realistycznym modelu jazdy i pod tym względem zbliżyć choćby do GRAN TURISMO Po stoisku NAMCO widać było, że firma wiąże spore nadzieje z tym tytułem. I choć konkurować z GT4 nikomu nie będzie łatwo, to jednak ten produkt ma w sobie potencjał i warto śledzić, co z tego ostatecznie wyjdzie. Japonia i USA jeszcze w tym roku. [Awe]



Widać, ze w KKW mają juz odpowiedź na N-Gage (w zasadzie mieli ją juz przed faktem). Nokia chce promować swoj produkt w tym kraju, ale na podstawie obserwacji ich "rynku komorkowego" wnioskuję, ze wiele nie zwojuje. Przeciez tutaj nawet Bill Getes nie daje rady, osiągając śmieszne wyniki sprzedazy swojego Xboxa. Oni mają swoje fikuśne komórki i GBA SP. Olbrzymi N-Gage pasuje tu średnio. Oczywiście na TGS nie wystawiali się tylko "wielcy". Sporo było też niewielkich stoisk, gdzie różne japońskie firmy prezentowały po 2 - 3 tytuły, przewaznie z naciskiem na jeden z nich. W tym przypadku wykazałem się kompletnym brakiem profesjonalizmu i po prostu chodziłem w kółko obserwując show. I tak np. gdzieś na tyłach hali stały jakieś małe stoiska, a ich obsługa rozpaczliwie nawoływała do zainteresowania się ofertą. Czego to oni tam nie mieli! Jakieś bijatyki, zręcznościówki, sporo gierak sportowych. Tytułów nawet nie próbowałem zapamiętywać. Na jednym z takich stoisk wrzeszcząca do mikrofonu pieknke zaprasza!a do spróbowania swoich sił w jakieś bijatyce (grafika z cel-shadingiem - do dziś nie wiem co to było). Znalazł się jakiś Jepończyk, a ponieważ obok było mało chętnych, postanowiłem pokazać mu jak się gre). Zresztą, to zewsze atrakcja - ot, z gaijinem sobie zagrać. Co z tego, ze moje nihongo kuleje? Jakoś tam się dogadałem i zaczęliśmy naparzać. "Button mashing" w czystej postaci. Nie wiedziałem o co chodziło i dlaczego właśnie o to. Pamiętam tylko, ze mały, czemowłosy ludzik mashował bardziej zaciekle niz ja i chyba nawet wygrał. Zresztą, co za różnica)? W nagrodę dostałem torbę firmowych gadżetów... a ze nami kolejna para gotowa do mashowania. Opisałem ten moment jako przykład tego, w jaki sposób różni mniejsi "gracze" starali się przyciągać uwagę zwiedzających. Ci wielcy niaraz po prostu wystawiali trochę konsol i na telebimach puszczali trailery. Tymczasem na zaciszným zadupiu hal wystawowych często bywało znacznie sympetyczniej.

To, co tutaj wypisuję, to naprawdę bardzo luźna kompilecje różnych spostrzeżeń z trzech dni. Gdybym miał opisywać pełną ofertę 111 wystawców i setki mniej lub bardziej udanych gier, Ściera zapewne byłby zmuszony oddać na ten cel ze 20 stron. A tymczasem ja, biedny, muszę się zmieścić na kilku stronach, i to jeszcze przed Hyde Parkiem, gdzie kilku oszolomów prześciguje się w temacie "kto napisze najgłupszy tekst" (że co? je wygrałem? Spoko... uprzedzam dopiski HIV'e) (H. Ty nie bądź taki do przodu, bo Cię z tyłu braknie). W zesadzie dwa pozostałe dni targów niewiele różniły się od pierwszego, z tą różnicą, ze z dnia na dzień przybywało ludzi. Oficjalne dane podają, ze pierwszego dnia (piątek) na wystawie zjawiło się nieco ponad 32 000 ludzi. W sobotę było ich już ponad 50 000, a w niedzielę ok. 64 000. Efekt był łatwy do przewidzenia. Do robienia zdjęć trzeba było stać w kolejkach, nie mówiąc już o dobiciu się do konsol. Trudno mi pracyzyjnie określić rangę TGS-u na obecnym rynku. W samej Japonii z pewnością jest to growe wydarzenie numer jeden i przeciętny Grecz znajduje tam masę ciekawych tytułów, na które w Polsce zwrócą uwagę tylko napaleńcy. To były targi dla Japończyków. Goście zza Oceanu byli tutaj niczym wisienka na torcie (choć wisienka ma ozdabiać, a z nami to ja nie wiem...). Bardzo możliwe, ze za rok znowu odwiedzę te targi. Mam nadzieję, ze będzie wtedy więcej ciekawych rzeczy do opisania, po cichu egoistycznie liczę na to, ze następnym razem kwartet oszolomow z ECTS nie ukradnie mi 60% rameczek z nowościami. Czterech na jednego - to nie fair! Przy okazji dzięki dla Lokiego za kasę. Swoje DENSHE kiedyś tem dostaniesz) [Awe]

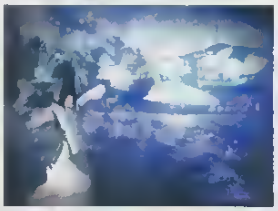
PS. Za miesiąc opowiem Wam, o podbojach japońskich sklepów z grami, w których zostałem bankrutem)!

Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki

Dopiero co dane nam było poszaleć w dynamicznej jatce prezentowanej w OTOGI, a FROM SOFTWARE już przedstawia dalsze sequela. Jest to jednak wytłumaczalne, bowiem jak to często bywa, reszta świata jest w stosunku do Japonii mocno zapóźniona w kwestii premier gier, a Japończycy szarpali w OTOGI jeszcze gdy przeciętny gracz w Europie nic o tym tytule nie wiedział. Na prezentowanym poziomie można było pośmigać nową postacią, tym razem zabójczą damą, jednak nie mniej sprawną od swego poprzednika. Znowu można wyekskiwać w powietrze i wyczyniać kosmiczne combosy, tratując rzucane naprzeciw mięso armatnie. Otoczenie też poddaje się destrukcyjnej sile, co dobrze oddawały sypiące się w mak drewniane rusztowanie "Matrix", po prostu "Matrix". Pod względem formy graficznej nie widać wielkich zmian w stosunku do pierwowzoru. I choć od sequeli zwykle wymaga się czegoś nowego, to jednak wizualny kunszt



pierwszego OTOGI był na tyle wyrafinowany, że nie można narzekać. Japończycy zaszaleją pod koniec tego roku. Data amerykańskiej, a tym bardziej europejskiej premiery nie została jeszcze ustalona. I znowu to samo. Ludzie - kupujcie japońskie konsole! [Awe]



Nadchodzi

Wciągnie Cię bez reszty

www.swiatnintendo.pl

e-mail: office@swiatnintendo.pl

tel. 600 20 46 26

WSPOMNIENIA



Wszystko zaczęło się dosyć przypadkowo Chodząc po katowickich sklepach, ne jednej z wystaw zauważyłem amerykański magazyn Gamefan Wtenczas jeszcze nie wiedziałem, że dotyczy on konsol, więc przeglądając go, trochę się zdziwiłem, że jest w nim tyle gier, o których nigdy nie słyszałem - większość na "jakąś" konsolę Genesis Odrzuciła mnie cena owego pisma. W tamtych czasach nie stać mnie było na taki wydatek, tym bardziej że mój miesięczny budżet i tak rujnował już AMIGA ACTION za 15 zł (półtora paczki dyskietek.). Na szczęście moja ciekawość była na tyle silna, że zdobyłem pieniądze i kilka dni później kupiłem 2 kolejne numery Gamefana W domu przez następne tygodnie próbowałem zrozumieć o co w tym wszystkim chodzi, i dlaczego ja tych gier nie mam jeszcze na Amidze, i w ogóle co to jest ten Genesis (doszedłem do tego w miarę szybko), Famicon, NeoGeo i PC Engine ( ) Rok później, jako już nieco obcykany konsolowiec, zraszta posiadacz nowego SNES-a, przeczytałem o grze RIDGE RACER, o PSX oraz innych next-genowych wówczas projektach (Satum, Ultra 64, Jaguar, 3DO)

Nienawidziłem blaszaków, więc wykombinowałem, że takie konsole mogą śmiało zastąpić Amigę, po jej rychłym zgodnie Niestety, w tamtym czasie mało kto mnie rozumiał, nie miałem z kim porozmawiać na ten temat tym bardziej nikogo nie mogłem przekonać do czegoś, o czym w ogóle nie miał pojęcia. Upust swoim teorom dawałem w licznych monologach, jakie rozpościerałem przed Staram, który pewnie słuchał mnie tylko przez grzeczność.

Piselem trochę m in do Gemblera, w którym zrozumienie dla moich wizji znajdowałem tylko w osobie ówczesnego zastępcy nieżelnego - Mirka Domosuda (pozdrawiam!) Pamiętam, że w 1994 roku do jednego z numerów przygotowaliśmy spory metanal poświęcony konsolom Coś drgnęło Kilka miesięcy później stałem się szczęśliwym posiadaczem Jaguara - jednej z pierwszych konsol nowej generacji (obok 3DO), która pozwalała (dzięki grze "Alien vs Predator") uwierzyć w moc drzemiącą w takich cackach

Gdy PlayStabon i Satum pojawiły się w Japonii pod koniec 1994 roku, w Polsce żadne z firm nie pomyślało o sprowadzeniu ich do kraju, a je sam pojęcia wówczas nie miałem o imporcie na własną rękę, zresztą w tamtym okresie nie bardzo wiedziałem, którą konsole wybrać (szala przeważała minimalnie na korzyść produktu SEGI, do której miałam pełne zaufanie) Na początku 1995 roku pewien bardzo łajny pan z Warszawy, właściciel nielstniejącej już firmy Discomp, w której zaopatrywałem się w gry do Game Geara, powiedomił mnie o tym, że ściąga do Polski pierwsze egzemplarze PlayStation Konsolę wycenił wówczas na jedyne 18,5 miliona zł, zaś za każdą grę trzeba było wyskoczyć z trzech banlek. Zamówiłem w ciemno zestaw z trzema tytułami, nie bacząc na koszty - wszak zbierałem pieniądze na ten cel od ponad roku, pisząc klepskie teksty do dwóch gazet.) Pewnego słonecznego dnia pojechałem do Warszawy po odbiór Szaraka Po konsolę do firmy udałem się z Mirkiem, który zaprowadził mnie do centrum handlowego, gdzie na piętrze mieściło się stoisko tejze firmy

Gdy podszedłem do lady, jakiś chłopek pakował coś i wychodził Dowiedziałem się, że był to Gulash, który odebrał konsolę PSX do testów w Sacret Service Tyle ze wziął też moje gry! Na szczęście sprzedawca uspokoił mnie szybko, że moje gry dostanę przesyłką kondukloreką już ne następny dzień Po obejrzeniu w akcji TOSHINDENa (koparka!), trochę zmartwiony, wziąłem "gołego" PSX'e i poszedłem do redakcji Gamblera (na comiesięczne zebranie), gdzie wieść o konsoli przeszła bez echa - nikt nie potrafił tego skwitować, bo też nikt nie wiadział co to jest).

Następnego dnia stałem już ne katowickim dworcu, oczekując pociągu ze stolicy Trzy zamówione tytuły RIDGE RACER, ACE COMBAT i TEKKEN wyciągnąłem z paczki w domu i w tej kolejności je włączyłem. Pamiętam, że największą trudność sprawiło mi wyciągnięcie płyty z opakowania, hehe Problem był z perspektywy czasu banalny Wystarczyło nacisnąć na mocujący płytkę trzpień ja natomiast wyrwałem ją na siłę, dziwiąc się kto wymyślił takie mocowanie, przy którym płyta każdorazowo wygina się do granic wytrzymałości.

Wow, czarna!? - pomyślałem Kilka razy w życiu widziałem płytę CD, ale czarną - pierwszy raz RIDGE RACER, pomimo łednej grafiki, nie przemówił do mnie z powodu dość dziwnego modelu jazdy, natomiast przy pierwszej misji ACE COMBAT zacząłem żałować, że wpompowałem tyle kabony w konsolę, na której symulator samolotu, pomimo syparplynnej animacji, nie dorównuje ilością detali konkurencyjnym tytułom na PC Świat się zmienił po wiączeniu TEKKENa Juz pomijając walory intro, gdy zobaczyłem "lemenie"

Sciera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Conflict:DS2, F. Fighters, Jak 2, Colin 4, F-Zero GX



Śnię mi się, ostrzeliwałem się przed policją (?), w domu, w centrum miasta. Miałem karabiny maszynowe i snajperkę - niektórych wykańczałem strzelając w baczki (te z kolei wybuchały). Tak to jest, gdy cały miesiąc zogrywa się człowiek w C- DESERT STORM 2/FREEDOM FIGHTERS. To pierwsze, zagrzane u mnie najdłużej, może dlatego, że kojarzy mi się z "Cannon Fodder". (...) Piszę wspomnienia, przypomniało mi się jak "wybuchł" mój japoński PSX, bo podpiąłem do niego zasilanie 220V (kondensatory "dymiły", ze hej). (...) Wrez z nadejściem jesiennej wszyscy skarżą mi się na brak wody twórczej. Myszaq przedłożył wszystkie możliwe terminy Playmana się zakończył (ostatnio chciał na GG - "Asiam z Arsenem") i nowa "3 proza" musiałem od niego wyciągać. Cyrus rysował 3xdłużej, zaś Shiva i HIV w tym momencie wcale zalegają z tekstami (Shiva zasnął i nie da się go zbudzić) No Aja pogodę podzielała odwrotnie - non stop gra w JAK 2 odgrzejącje się ze to najlepsza gra jaką widział, łepsza nz jego Tony Hawk. Bo napisał nawet 3prozę! ( ) No domiar złego od dwóch dni nie działa nam pocta elektroniczna - serwer padł o wroz z nim chyba wszyscy z obsługi. Nuuły NC. Podobno jutro ma być megazyn w drukarni. Jasne.

Ulubione automaty do gier: SegaRally 2, Virtua Cop 1 i 2, Space Invaders

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: wszystko, poze wyścigami i bijatykami

aktualnie męczy: Suikoden, Conflict:D.Storm, DDR DANCE MIX 2



Sesja zdjęciowa do PORADNIKÓW EXTREME są u tyla brzydkie, że często odbywamy się na świetnym powietrzu. a i ten raz pod czyimiś oknami. Odzimy w rolniczą fuchę, z butelką piwa w łopsku i workiem na plecach musiałem wyglądać dziwnie, ka mieszkańcy przyrodniczyjnej kamienicy przypatrywali się wydarzeniom na podwórku z dziwnym wyrazem twarzy. A do tego Ścieru znałeś ufora, że nie przywoziłem z Poznania gumiaków. Ścieru, Poznań to nie Śląsk tam ludzie na trzymają w domach gumiaków, łopat i taczek) Zauważyłem ze ostatnio grom więcej na PSX'ie niż na nowych konsolach! Głównie w ramach odświeżania starych tytułów Po FRONT MISSION 3 przyszedł czas na SUIKODENa i VANOAL HEARTS Oldskul rools;) (...) Pojawił się PES3, ale wzbudził mniejsze emocje niż FIFA 2004 Świat wywraca się do góry nogami! (...) Gorące pozdrowienia dla dziewcząt z City Rock oraz mniej gorąca dla Swadków słynnego piątku, który zakończył się w sposób zgoła nieoczekiwany) Aż wstyd skomentować to wydarzenie zwrotem "musimy to kiedys powtórzyć" hehe! Aneta H wielkie dzięki, naprawdę

Ulubione automaty do gier: Cadillac & Dinosaurs, Alpine Racer - narty!

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: JAK2, SSX3, nerwy i własną ambicję



Jeśli kiedys na łomack NP pisałem, że miałem miesiąc zakręcony jak świński ogon ktłamałem Bo miniony przebił wszystko razem wzięte NC-akcja. Na dzis dzień wyglądam na przymarzającego, niczym Morty - wujek Drakuli z Kijowa (wcale młodzieżowa) Po kolei Owrwałem w swe łupy takie tytuły, jak SSX3 JAK2, F ZERO GX i inne, które wyrwały z mego życia spoooroou czasu Wszystko byłoby w porządeczku gdyby nie powinien szkopuł, mianowicie kompletny brak weny twórczej Groom tak pisania bo! Nieka oc zostałem przed kumpatem w calu wstukaniu tych kilku znaków zawsze kończyło się odpalaniem HALO które wciągnąłem nosklem (udany port na PC) Przy okazji przepraszam wszystkich, którzy ucierpieli z tego powodu. Żeby była smieszniej przez moją chatę przewinęła się ekipa tementowa powodując że przez tydzień czułam się jak w tyglu Ponadto proponuję Ci, Szanowny Czytelniku, dokładnie zapoznać się z "zeu owym" numerem LOL-a (trailer nowego zwariowanego pisma młodzieżowego) - też na zrobił się sam, hłehłe! Uffff, muszę strzelić w kimono Ku życiu estelo się we mnie niewiele

Ulubione automaty do gier: Uzi:)

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: wsio, prócz RPG

aktualnie męczy: PES3, GT3, NBA Jam, Worms 3D



Kolejny Nobel trafił w ręce rodaka. Tym razem słynną nagrodę szwedzką egzemplarz nie jak powszechnie się spodziewano Papież, a Playman, triumfując w kategorii literatura Obserwatorzy ocaz media zgodnie podkreślają, że w pełni zasłużenie uznawany jest za największego bajkopisarza od czasów brecl Grimm Leumat zapytamy, co zrobi z nagrodą, spokojnie odparł "Wyślę a nowej skórzanej kurtce" Swoją drogą, ci sami Szwedzi wyslimnowali nas dzisiej z gry w boruzuck o Euro 2004. Zegnajcie finały w Portugalii niestety to nie była "fotwa" sprawa (...) Ilu zem z HIV em mamy nadzieję za "zerowy" numer pisma, który gratis znalazłby jako wkładkę do PE, spodoba Cię się na tyle, by nam zaufać po starej znajomości i sięgnąć po kolejne numery pisma. "Robiące" pomysły, jakie z przyczyn obiektywnych nie mogą trafic na formy "ekstrima" realizować będziemy właśnie w LOL-u Zrobimy wszystko, by zainteresować, rozśmieszyć, pokazać jak aktywnie (trendy, young and stylish hyhy) spędzać czas. W ostateczności, co dobrze ktoś wychwyci, pokazamy gołe baby (...) Deadline minął wczoraj, ja zalegam z 9 stronami recenzji To największy kryzys od czasów Zimnej Wojny, ale dam radę. Ścieru plus skład naprawdę je zapraszam.

Ulubione automaty do gier: SegaRally 2 (LINK)

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: uprawa roślin doniczkowych inaczej

aktualnie męczy: Disgaea, FFT Advance



Nie ma to jak męczenie dwóch taktycznych eRPeGów naraz. Nie żebym narzekał - wszak to mój ulubiony gatunek, lecz już mnie głowa boli od ciągłego patrzenia na ekran, a na poliklach porobiły mi się odciski. W dodatku uschł mi kwiatek, który "hoduje" na pokoju - to chyba z braku wody, czy czegoś w tym stylu, kto by się zresztą przejmował takimi banalami jak podlewanie. Tylko tytuły mnie to suche liście, co mi lecą na głowę, ale mniejsza z tym Ostatnie w wypażyczalni DVD natrafiłem na film, notabene katastroficzny, w którym Ziemię miało czekać rychłe zagłada spowodowana wstrzymaniem obrotów jej jądra No, fajnie że - to nawet w najbardziej "ekstremalnych" RPG nie spotyka się tak kardynalnych motywów. I jeszcze ci upo naukowcow-herosów ruszą do tego jądra by je na nowo "rozkręcać" pawrne solidnym bombkami.. Ciekawe co ich pierwsze zabije - ciśnienie czy temperatura? W każdym razie, jeśli chodzi o DVD, to je czekam teraz głównie na "FFVII Advent Children" choć wcale nie wiadomo, czy się doczekam, czy ten film w ogóle opuści Japonię Szkoda by było, gdyby ci żołci, gamialni kurduple znów o nas zapomnieli.

Ulubione automaty do gier: odkurzacz :)

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Simpsons, CDS2, FreedamFighters, SSX3, XGRA



Jeeeseni, jeeeseń, liściee i pijeków gdzieś po rowach neeeeie! To-da-da-da-dam! Ciekawy miesiąc wysyp tytułów I wiesz co? Wyszły dwa zbliżone, zespołowe strzelaniny W obu strona amerykańska ln ci dobrzy z tym że w jednym są dobrzy, jak najuczciwszą frak wycinając wąsatych tubylców w drugim zaś są dobrzy, jak sami są tubylcami i wycinają najeźdźczych ich Sowietów Fajne Tylko dlaczego w DESERT STORM 2 nie ma do wyboru polskiego oddziału? Przecież ostatnio chłopaki się wstawili akcją odnalezienia pocisków w irackiej bazie i rezultacie odczytali z ich numerów liczbę 2003 Sprytnie nie podali żadnego info Amerykanam, tylko od razu uderzyli w światową prasę ze znalezli francuskie rakiety z datą produkcji 2003 Francuzi mieli ostrą zadymę (za tendencyjny hoodal bi nową z terrarystami), a informacja, że to była część numeru seryjnego i pociski są stara, wypłynęła później, gdy sprawę zajęli się eksperci Ech, mamy zawodowców w armii. (...) Spi zwiał artykuł o GTA, bo tracki policjantem z piłę mechaniczną po ulicach (była ciekawie) Norbas rzucał się na trawniki w centrum, budząc ogólne zainteresowanie Thonx! Nie i zerknij no wkładkę "LOL"!

Ulubione automaty do gier: Time Crisis 3, automat do robienia kodów...

HYDE PARK

Playman

playman@psxextreme.pl

dziedzina: anielskie

aktualnie męczy: Winning Eleven 7 i 6: FE, Burnout 2



Miesiąc przerwy w graniu bardzo dobrze mi zrobił, czas ten wykorzystałem głównie lutując po mieście wraz z moim Aniołkiem, którego gorąco pozdrawiam i całuję:)! Tegoroczne ECTS rozwalił mnie na łopatki... Niczym Snake czy Rikimaru, z tajniaka obserwowałem ekipę PE, biegającą z panią w pysku od stoiska do stoiska i testującą szpilę. W końcu Kasa zagrał we wszystkie gry:)! Shiva miał jak zawsze świetną obsługę koszulkę, tylko pozazdrościć... bo taki wizerunek się podoba kobietom, ponoć, buahaha! Ja w tym czasie piłem soczek, tym razem jabłkowy - ponoc mu więcej pracantow:) Wybaczcie, że nie zjawiłem się na EP4, ale Ściera nasłał na mnie kumpli-kosmitów, którzy przeprowadzili na mnie badania i... ogniste woda poszła na całe chrystatywne (...) Muszę przyznać, że nieco źle oceniłem WE7. Może to pod wpływem zbyt wygórowanych oczekiwań, może przez wrodzonego głupotę... jedno jest pewne: dryblingi w pełni mnie nie satysfakcjonuje. Płacę te słowa w przedzień meczu naszych czerwono-białych orłów, stawiam 2-1 dla Polaków. Niedzieja matkę głupich? Zobaczymy! (...) A już za miesiąc MAYDAY - jazda, fiesta!

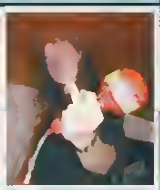
Ulubione automaty do gier: OutRun (1986), NBA Showtime (1996), Daytona USA (1993)

KILu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: gadżety

aktualnie męczy: Otogi, klasyki z PSX



Zastanawialiście się kiedyś jak będzie wyglądała przyszłość elektronicznej rozrywki? Zazwyczaj kojarzymy ją ze wzrostem mocy obliczeniowej komputerów, ciągłą miniaturyzacją, zmniejszaniem poboru energii czy zamykaniem w małym pudełeczku funkcji tysięcy innych urządzeń. Ale czy to na pewno jedyna droga? Przecież współczesne gry są niedoskonałe nie tylko ze względu na moc współczesnych konsol, lecz także sposób, w jaki wirtualny świat serwowany jest Graczowi. Gdyby będzie ze świata MORROWINDu, GTA czy innej, dającej pewnego rodzaju swobodę gry (SILENT HILL:) dostarczyć do mózgu z pominięciem narządów zmysłów (jedynego łącznika umysłu z otaczającym nas światem), to wrażenie z gry, dzięki wyjątkowym zdolnościom przystosowawczym naszego mózgu, byłyby niepoównywalnie bardziej sugestywne nawet pomimo ogromnej ilości ograniczeń i sporej umowności, charakteryzującej współczesne produkcje. Tak silne, że umysł po pewnym czasie mógłby uznać je za rzeczywiste. Wyczuła z tyłu głowy zamiast monitora? A może zimny kompres na czoło dla autora tekstu, który właśnie czytacie? (...) Greatsy dla pl.rec.gry.konsole.)

Ulubione automaty do gier: Ferrari F355 Challenge

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: rozrabianie i przepraszanie kobiet

aktualnie męczy: VF4:Evo, ROT3K VIII, Energy AirForce



No i nastąpił przełom w Redakcji - wszyscy nagle stali się Nintendo fanami i rzucili na GameCube'y:). Nie ukrywam, sam też stałem się "ofiarą" tej ostatniej, niesamowitej promocji kostek. GOPA to chyba sobie nawet czopeczkę Mariana sprawi, a na placach zamontuje odkurzacz sturkny z kolbów, bo chłopak z miejsca zadeklarował kupno kunsolki i tony gier:). (...) Pytanie z ostatniego Hyde Parku jest nieaktualne - w ROT3K VIII mam już 100% items i jakieś 85% events. A teraz abrakadabra brawura - oczywiście bezalkoholowego - zagrzywiąc ciasteczkiem zawierającym witaminy A, B, T, H i C, co by uczcić najbardziej radosną nowinę ostatnich miesięcy, dotyczącą nadchodzących gier będzie cuwy FRONT MISSION na PS2!!! A ostatnio do niekontrolowanego wybuchu śmiechu doprowadziła mnie jedna z pytań z "Rosyjskiej Ruletki" "Jaką nazwę nosi punkt zdobyty w judo? Ippon czy hantei?" Podziwiam pana Krzysztofa I. że po przeczytaniu tego pytania zachował kamienną twarz. Na koniec zamiast pozdrowień pozwolę sobie polecić wszystkim słuchy "kręglicki" teledysk do 50 cents vs Snoopy Dog - "P.I.M.P. - remix" Hmmm:). Pozdrowiam Kasa (nie przez jedno "m", złoju!)

Ulubione automaty do gier: Street Fighter III, Tekken 3/TTT, Manx TT, Gunblade NY

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: rzeźbienie w masie czosnkowym

aktualnie męczy: Harvest Moon: BTN i wszystkich dookoła



Ech, kto by pomyślał, że to już 75 numer tego szmatławca... Czas leci jak głuty z hiv'owego nosa, nawet się człowiek nie obejrzy a to już będzie setny numer emerytura i niebieskie pigułki:) Ale koniec tych filozoficznych dywagacji. Tajny to był miesiąc od Yrhka i Torue dostałem pkp-owską układankę z ET-4t, rząd zwoszczędził 2 mln zł na limuzynach za 6 mln zł HIV bawił się autkami Carrera a Popiez mi się dobrze. Do pełni szczęścia brakuje mi jeszcze tylko bezalkoholowych hamenkenów za 1,07 zł z VAT (w ramach testów sprzętu). Do wszystkich gości robiących dla nas godziny po godzinach - czy któryś z Was pracuje w fabryce samochodów? Może by któryś zrobił mi brykę po godzinach:)? Na tym kończę, bo właśnie zaczyna się impreza z okazji ukończenia 75 numeru PE. Przyjechały właśnie wielkie torty z "biuszustymi" wymytymi w Lenarze tajlandzkimi striptizerkami, chiński zespół Mo ryo-chi i cztery beczkowozy wypełnione "kubusiami" bananowymi. Oj, będzie się działo, rzbę wytrzeźwień już uprzedzaliśmy (...) PS. No koniec serdeczne życzenie urodzinowe dla mojej chrzestnicy Karoliny i pozdrowionka dla całej rodziny Pinsekich (...) PS2 Buziaki dla mojej Bunny Girl. Ty wiesz co... ale tylko troszeczkę.)

Ulubione automaty do gier: Psychic 5 (1987), Densha de GO! 1&2

Torba

torba@psxextreme.pl

dziedzina: platformowo-przygodowo-erpegowa

aktualnie męczy: Metroid Prime, Freedom Fighters, Disgaea, się



Pech nie przestaje mnie prześladować. Sąsiedzi grają wezwaniom komisji w celu ustalenia źródła nocnych hałasów. Proszę bardzo, pewnie nie skojarzą tego z matą do DDR... Nie lubię komputerów. Od niedawna. Bardzo nie lubię. Story gier którego używałem w końcu wyzierał ducha zostawiając mnie kompletnie na lodzie i zabierając na tamten świat wszystkie dokumenty. Na szczęście zaprzyjaźniony mag parę eliksirów i kilka mocniejszych inkantacji (Ontrack) dały radę. A niech się smaży w tranzystorowym piekle. Niestety przeznaczone na X pudło zeskrobiarki zostałem zmuszony wydać na kompa. Za to fajem się okrutnie i w ramach pokuty będę cały dzień grał w pasjansa. Ciężko odchorowałem tę decyzję a dopiero teraz zaczęły się klopoty. Panie chroń Graczy od tego fałszywego. Pociesza mnie myśl o kilku nawróconych po EP4 (i poru sesiach z konsolą) pecetowcach. Z radością przyjmuję ich zdegustowane miny gdy odmawiam pożyczenia sprzętu... hłe hłe. Je przezyję. X mnie zajęc. Pozdrawiam pomysłodawcę włączenia wątku FPP we Freedomach - gupku jeden, co to niby jest?! Aha - sprzedam okazyjnie kompa... jak cioskę kocham, że dobry

Ulubione automaty do gier: Centipede, Galaga, Knights of the Round, Cadillacs&Dinosaurs

Tori_Jr Końskie

tori_morderca@interia.pl

dziedzina: komiksowe

aktualnie męczy: REC:V, Soul Calibur, THPS4



Siema. Zastanawiam się, dlaczego wszyscy profesorowie kelują mnie sprowadzeniem i innym tego typu kusznerkom. Myślałem, że przynajmniej że dwa pierwsze miesiące szkoły będziemy poznawać system ocenianie o ci od razu z grubej rury! Jeszcze trudniej zająć się nauką, kiedy w bibliotece pojawiła się spora kzczeka grywalnych szpil. Najlepiej jednak wspominam przechodzenie nowego DRAGON BALLa na GBA w towarzystwie kumpla (pozdro łukasz!). Nie znajdę zosadi gry łapalismy takie klimaty, że o mało nie usmarkalismy się ze śmiechu. Teksty typu "zobij tego zbika!", "wena mu walnij [illegible] tytułów. Tym oto sposobem do odkorzonego DeCeku trafiła płytka z REC:V. Pofacam wypróbować "na sobie" grę w czasie, kiedy wszyscy kimają i jedynymi aktywnymi rzeczami jestes Ty i konsola, a wokół głuchy noc. Proponuję jednak przed grą dobrze wypróżnić pęcherz, gdyż niespodziewany, dźwięk od telefonu może poprowadzić do nieodwracalnych konsekwencji.) No koniec chciałbym pozdrowić moją kochaną Anię, całą ziembelitdę i ofkoz Mint Squad!

Ulubione gry muzyczne: Wszelkiego typu konsolowe "muzyczniaki"

Kinga z dynamicznie pływającą kamerą, zadzwoniłem do Stara. No i zaczęło się. Starowi oczywiście koparka opadła, ba, zaczął od zaraz robić prowizoryczne tabelki crosów, żeś następnego dnia przyprowadził swoich kolegów (np. Saszę), a ci z kolei swoich - i tym sposobem następne miesiące mijały mi z TEKKENem i ludźmi, których tak naprawdę nie znałem, i nawet nie miałem czasu zapytać skąd się wzięli. Wszyscy zgodnie twierdzili jedno: ta konsola jest świetna. No i mieli rację.

Widząc kilka koparek (wręcz załamek) zniszczonych przez nas posiadaczy blaszaków (to były czasy koślawego "FX Fighter") wpadliśmy na pomysł, żeby zabrać konsolę na katowicką giełdę i tam przy wszystkich puścić TEKKENa, aby zobaczyć reakcję publiki. Zabrawszy konsolkę i mój stary amigowy monitor Philips, w sobotę rano rozstawiliśmy się w samym centrum głównej sali, odpalając grę. Dla spotęgowania efektu umówiliśmy się wcześniej, że walki będą w pewnym stopniu rezyserowane, tak żeby wyglądały jak najlepiej, walczący mieli się schylać przed górnymi atakami, podkładać się na wszystkie "łamanie" Kinga, robić wślizgi z rozpędu... Tego widoku nie zapomnę. giełda "zamarła", wszyscy gapili się w jedno miejsce - na mój monitor. Pamiętam, że gdy spojrzałem wtenczas na salę, przy niektórych stoiskach nie było nawet samych sprzedawców. Organizator giełdy okrzyczał mnie, że robię mu w jednym miejscu kocioł, że załamała się komunikacja, że ludzie na sąsiednich stoiskach bardzo się skarżą i nikt niczego nie kupuje. No i tak było - tyle za ja wcale się tym nie przejmowałem :) Moi koledzy odwalali taki "teatr", że co chwilę słychać było ciche "łaaaał", "ooo jaaaa" I o to chodziło.

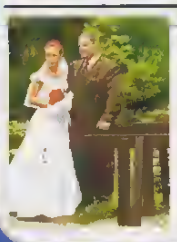
Ludzia podchodzili i pytali co to jest, gdzie to można kupić, za ile, i czy za tydzień też będę na giełdzie. Były problemy z nazewnictwem. Nieznany powszechnie termin konsola próbowano zastąpić i wskazując na PlayStation mówiono: komputer, pudełko, wideo, ba, myślano nawet, że to jakaś nowa Amiga lub PC. Płyty CD dla wielu były dyskietkami, TEKKEN - "tikenem" lub "tejkenem", a pad - dżojstikiem lub manetką. Tłumaczenia miałem co nie miara, począwszy od tego, że to nie jest zadna karta do PeCeta, że to jest grafika trójwymiarowa, że gra nie jest wcześniej nagrana i odtwarzana (jak MAD DOG) i całość zamyka się w tej małej szarej obudowie, a ta nie jest podpięta do zadnej większej "szafy".

W następną sobotę również udałem się na giełdę, dostałem nawet swoje osobne pomieszczenie, przez nikogo dotychczas niechciane, bo na uboczu - w szatni. Stałem się bywalcem giełdy, a szatnia - najbardziej obleganym jej miejscem! Niesamowitą radochę sprawiało mi tłumaczenie wszystkim zainteresowanym, że konsole to przyszłość gier, że PlayStation jest najnowszą zdobyczą techniki itp. Miałem tym większą satysfekcję, że odciągałem ich od niauchronnego kupna PC dla gier. Potem już wszystko potoczyło się z górki, pomijając fakt, że rodzice chcieli mnie wysledlić, bo telefon się urywał (ludzie błagali, żebym nagrał kasety z TEKKENem, żeby pokazać kumplom w szkole). Za to ciągle miałem nowego, PAL-owego już PSX'a, bo poprzedniego ktoś zaraz chciał odkupić (w sklepach nie było konsoli).

Pamiętam pierwsze prezentacje PlayStation w katowickim Spodku, podczas targów PleyBox (na stoisku SONY lub Secret Service), na Targach Poznańskich lub innych pomniejszych. Ludzie stali jak zahipnotyzowani gapiąc się na TEKKENa, zaś grający próbowali skumać "o co chodzi jakby?", dostając najczęściej bęcki od "komputera". Podchodziło się wtenczas do takiego standu i przechodziło grę jedną postacią (Nina/King) piorąc wszystkich równo "na pertect", oczywiście w jak najbardziej efekciarski sposób. Odchodząc od pada, zawsze sprawdzałem reakcje ludzi... nigdy nie zapomnę tych zdziwionych twerzy. [sciera]

TOP 6 ŚCIERA

1. Tekken
2. Mr Driller
3. ISS/PES
4. Motorhead
5. Super Puzzle Fighter 2 Turbo
6. Resident Evil



[illegible] podium:) z naszej druzyny - po Fenixie, HIV'ie i Ścierze, "poległ" Gamera. Ślub odbył się w Kościele św. Wawrzyńca w Wirku (dzielnica Rudy Śląskiej). Zaproszony na weselisko Ściera zwinął tuż po uroczystości w kościele, bo - jak tłumaczył - "miał do przejścia misje w DESERT STORM 2". Gratulujemy (Gamerze, nie Ścierwu). Kto następny, Kali...?

*wcześniej dopadło naszego orbitalnego współpracownika - Saszę



Ciche przecinanie gardeł, szelest oddziału przemykającego pod mostem, nagle głuche tąpnięcie moździerza, gęsty pył, napotkani Marines rozrywani odłamkami, helikopter wsparcia ewakuujący się z pola... Welcome back in Iraq!

CONFLICT DESERT STORM II

Polscy żołnierze stacjonujący w irackiej strefie Babilon to przykład dobrze wyszkolonych profesjonalistów. Zaraz po rozlokowaniu naszego oddziału odnotowano pierwszy w historii Iraku przypadek kolezki, który postanowił uskutecznić jogging o poranku. Fakt, wziął 3 litry wody. Fakt również ze wazwany oddział odtransportował go do szpitala z poważnym uderem słonecznym po jakichś 30 minutach. Mógł chłopak przecież nie zauważyć, ze w dzień jest tam coś ponad 50 stopni Celsjusza i jakiekolwiek manewry ćwiczy się jedynie nocą, prawda? Nie minęły dwa miesiące, a kolejni polscy żołnierze dali znać o swoich tajnie wyszkolonych umiejętnościach. Ostre tankowanie, kradzież Hummere na bani, efektowny wypadek. Ma się te nasze zawodowe nawyki! We wrześniu obóz Babilon karnie opuściło kolejnych pięciu kolezków w mundurach z orzełkiem - również za picie alkoholu, tyle ze jeden z nich miał na koncie próbę handlu wodą (Polak potrafi!), a drugiemu po spozyciu skradziono karabin. Hmmm... Mało Czakamy na dachowanie czołgiem w meczecie... Na tym tle wydany właśnie CONFLICT DESERT STORM 2 prezentuje się słabiutko. Kontrolowane tu akipa z US Delta Force czy angielskiego SAS (do wyboru) moze co nejwyzej welnąć sobie rakietnicą w oko. Cienkie bolaczki, zupełnie nie tęgie, ech!

Na tym jednak główne wady gry się kończą, a w zemien wchodzi naprawdę wyśmienity, wojenny klimat z gatunku "walka w targanym eksplozjami, zurbanizowanym terenie". Rozszerzanie (bo developer nie mówi o pełnoprawny sequelu) naprawdę udanego, zespołowego shootera TPP, jakim był pierwszy DESERT STORM, ponownie wrzuca Cię w sam środek irackiej zadymy z roku 1991. I nie ma czasu na głupewe dowcipy. Szybki rajd jeepem, śmigłowiec przelatujący nad Twoim remieniem, wysadzający kilka zabudowań, dość chaotyczny ostrzał nadciągających ekip Saddama, rozpoznanie teranu, wysadzanie barykady, przedarcie się przez ostro naszpikowane lokalnymi bojownikami ulice miasta i dotarcie do drugiej, zmotoryzowanej jednostki Delta. Juz po pierwszych dwóch misjach było dla mnie jasna, ze a) chłopaki z PIVOTAL GAMES nie wysilili się na zedne zmiany merytoryczne, jak chociazby nowe rozkazy czy długa, wyrazna współpraca z innym oddziałem, b) dopracowali za to klimat walki w osłoniętych, ciasnych uliczkach - dopiescili motywy pokroju ostrożnie poruszającej się grupy Marines, potrafiącej w okamgnieniu rozpętać ogłuszającą rzeźnię, przestrzeliwując okna, z sykiem odpalając świece dymne i granatami wywelając z domów zaczajonych wrogów. To się nazywa piękna, miażdżąca zadyma...

Ekipę dostajesz tę samą (jeśli miałeś styczność z pierwszą "Pustynną Burzą" powitasz chłopaków jak starych ziomków) z tym ze teraz nie mozna pozwolić sobie na straty w ludziach. Wcześniej ne miejsce zabitego wchodził świezy rekrut, teraz będziesz musiał bardziej dbać o swoj czteroosobowy oddział i uwierz, to się sprawdza. Akcja, kiedy czołg przywalił mi w grupę trzech przekradających się własnie kolezków, wrzucił sporo stresu do głowy. Rzut na ziemię, przeczołganie się wyrwą w podłozu, pociski śmigające tuz nad głową, apteczka w łapę i leczymy rannych, jednago po drugim (chłopaki przez jakiś czas po oberwaniu odłemkiem zwijają się i jęczą, a potem umierają. Zaskakująca, prawda?). Naprawdę bywa nerwowo. Oczywiscie między żołnierzami wciąz mozna swobodnie się przełączać, wymieniać ekwipunkiem, czy wydawać proste rozkazy. Wskazanie wybranemu kolezce, gdzie ma pobiec, żądanie wstrzymania ognia/prowadzenia go wedle własnej oceny. bronienie zajętej pozycji, czy np. przyjęcie trybu cichego poruszania się/czołgania. Wszystko wklepiesz z pada dość intuicyjnie i szybko. Tyle z taktyki w tym niby taktycznym shooterze. W końcu to wojna, a nie wyscigi latawców. Aha! Dual Shockiem sterowało mi się odrobinę wygodniej (głównie ze sprawą czterech stab, których X nie posiada - łatwiej wydawać polecenia dla całej druzyny)







Siła nowego DESERT STORM tkwi w opracowanych z głową, cholernie zajmujących misjach. Nie ma ich wprawdzie wiele, bo jedynie 10, ale jesli wkręcisz się w klimat miasta i pustynnych obszarów zajętych przez wroga, bez znuzenia kazdą rozegrasz po kilka razy. Tym bardziej że znów pojawia się tryb kooperatywny, kiedy z kumplem możesz się poruszać dwoma dwuosobowymi oddziałami (PS2), albo przedzierec przez te niegoscinne ulice we czterech (Xbox). Split screen daje solidnego kopa. Ktos podkłada ładunki wybuchowe pod ententę nadawczą, ktoś osłania go snajperką, podczas gdy druga ekipa przebija się do nich jeepem (jeden steruje, drugi nawala z działka) w dalszych misjach dosiada wojskowej ciężarówki, czy robi rajd czołgiem. Dzieje się naprawdę sporo. Siadząc przy konsoli w pojedynkę bynajmniej nie odczujesz braku akcji i ogólnej zadymy. Twój oddział wyposazono w baaardzo znośny poziom AI. Chłopaki radzą sobie profesjonalnie, nie potrafią jedynie prowadzić pojazdow (za kazdym razem będziesz



■ Trzecia misja jest doskonale wyrezyserowana. Najpierw prowadzimy obronę wewnątrz bunkra, przydzielając stanowisko przy CKM och...



■ ...z dachu przy użyciu wyrzutni i pięści przeciwpancernych ostrzeliwujemy czołgi...



■ ...zowczasu podkładając miny "powitalne" dla nowo przybyłych. Akcja jest konkretna - cały czas pod ostrzałem wroga. Adrrrenalinka!

Cannon Fodder 3D



DESERT STORM 2 stanowi pakiet nowych misji, co warta podkreślić, nieco ciekawszych, trudniejszych i "tudniejszych" niż poprzednia (w końcu szyboszy Loading!). Wkurzają błędy w interpretacji podczas strzałów ze snajperki, wciąż winiła rzeczy jest uproszczonych i umownych - nie można podnosić broni wroga, który po chwili znika, cokolwiek naciągana wydaje się też "reanimacja" kulegi z drużyny. Powtorzę to, co pisałem przed rokiem: wojenny klimat, szybka akcja i kooperacja 4 żołnierzy o różnej specjalizacji dostarczają niepowtarzalnych wrażeń (to jest SYPHON FILTERx4). Tym razem wersja na X-a jest zdecydowanie ładniejsza (lepsze teksturki, efekty) i nie ma już takich problemów z utrzymaniem stałego frejmrejtu. (...) PS. Gdyby było więcej takich misji jak trzecia (Besieged), w której prowadzimy obronę śmigłowca, ostrzeliwując się z bunkra, nie wahałbym się nad oceną "9+"! [ścinrn]

Ocena: 8+



też bardziej kozacki design terenów miasta, czy ponownie wrzucone efekty tabunów piasku wirujących w powietrzu (zamieć) i zmiennej pory doby (zaczynasz przy niebieskiej poświacie księżyca, a awakuujesz ludzi podczas pomarańczowej łuny wschodu słońca). Monotonii brak.

Drugie miejsce ze wojenne udźwiękowienie, zaraz po wymianie ognia między Snake'iem a grupą ukrytych w lesie zakapiorów z trailera MGS3. Jest tak dobrze. Twój squad przemykający w zwartym szeregu, cisze... Nagle snajpar w oknie, obok moździerz. Krótka serie. Urwane jęki. Zza rogu wypada spora grupe. Zaczyna się jatka. Głuchy wystrzał z shotguna, ogien z lekkiego automatu, wykrzyczane rozkazy, Ty wchodzisz z równomierną, basową serią z ciężkiego, poprzecznie ładowanego karabinu maszynowego. Odzywa się wytłumiona broń krotka, ktoś wali z pistoletu, słychać wizg bazooki, pękają jakieś pudła, impat rozsadza beczki. Potężne, wojenne symfonie idealnie domyka ciężar całej rozgrywki (a Xbox ma opcję dźwięku w Dolby Digital 5.1! Huh..) Jedynie część pompetycznych wstawek muzycznych nie do końca mi podeszła, brzmiąc miejscami zbyt monotonnie.

Do dowództwa nad w pełni wyszkolonym, zgranym oddziałem czterech zabojców wróciłem z niekłamaną przyjemnością. Dwszem, grafa mimo ulepszeń nie zawsze zachwyca, wnętrza pomieszczeń bywają mocno uproszczona, zachowanie wrogów czasem przypomine nasz Sejm (cyrk i kompletnie odmóżdżone ruchy). Do tago drugi DS pozbawiony został jakichkolwiek nowatorskich, oryginalnych rozwiązań. To fakt, ale... ten scenariusz, ten teren operacji, to kombinowanie z ludźmi i uzbrojeniem! Mój przekaz, że ta gra ma KLIMAT, nie dociera?! Hmm... Fire in the hall!□





musiał robić to samodzielnie, a szczerze powiedziewszy zaimplementowany model jazdy niespecjalnie do tego zachęca - jest sztywno). Motywy pokroju wzywania wsparcia z powietrza (nedlatuje helikopter i zelewa pół przecznicy dywanem ognia), ucieczki z irackiego więzienia (uwalniasz swoich towarzyszy z cel i śmigasz obdrapaną, zakrwawioną bendą szukając uzbrojenia), osłaniana dowódcy innego teamu pośród salw z moździerzy czy błyskawicznego rozbicia połowy garnizonu (w tym kilku czołgów) Saddame w trakcie osłaniana lądującego śmigłowca robią, oj robią... i to zdecydowanie więcej, niz tylko pot na stopach!

Engine - jak na moje dźgnięte dziś rano łyzeczką do herbaty oko - opiera się ne algorytmach stosowenych juz rok temu, co jednak nie oznacza, że nie dorzucono kilku ulepszeń. W trakcie prowadzenia ognie widać smugi świetlna i rozbłyski przy trefieniech, jakie towarzyszą pociskom. Na zurbanizowanym polu walki prezentuje się to bardzo widowiskowo (szczególnie iXiek deje radę). Podciągnięto rownież większe eksplozje, dorzucając efekt opadającego pyłu. Animacja wprawdzie nadal ma tendencję do nierównego przerzucania klatek tym niemniej jest duzo lepiej niz w przypedku pierwszej części - port na Xboxa szarpie rzadko zostawiając drugiego Playaka trochę z tyłu (czołg, pełny ostrzał i tłum wrogów nie przechodzi mu gładko). Poprawiono też animację oraz wygląd postaci. Twój oddział obwieszony bronią czy nadciągający obszarpańcy prezentują się w miarę realistycznie, elegancko reagując na wszelkiego rodzaju trafienia i eksplozje. Solidne seria w stojącą ciężarówkę, kompen oczyszczający przedpole granatem i ciała przeciwnikow elegancko uderzą o brudne, zapiaszczone mury. Cieszy



WERDYKT

Myszaga

PIVOTAL GAMES STRZELANKA

8 8 7 8

8+



Zauważalne rozbłyski, framerate... i ten sam, sugestywny klimat akcji pod ostrzałem.

PLUSY	MINUSY
▲ lepsze efekty, poprawiona animacja	▼ pojazdy dalej chodzą sztywno
▲ kooperacja dla 4 Graczy	▼ swieżych idei brak
▲ możliwość ściągnięcia map z netu	

PREMIERA: 1-4 GRACZY, XBOX LIVE

WERDYKT

Myszaga

PIVOTAL GAMES STRZELANKA

7 8 8

8



Zapieszczone akcje, wrzucone serie, ekipa 4 zawodowców... Konkret. Gra potrafi zaskoczyć.

PLUSY	MINUSY
▲ klimat wojennych operacji	▼ anuróweky framerate
▲ tereny zurbanizowane	▼ gdzie jabłeś oowoterstwo?
▲ tryb kooperacji	▼ sterowanie pojazdami

OCENY: KUJOT 8+, COX 8+ 1-2 GRACZY, MEMORY 223KB NOSNIK DVD

WSPOMNIENIA



Moje pierwsze zetknięcie z konsolą PlayStation miało miejsce pod koniec 1995 roku, na amigowym zlocie "scenowców" The Party w Danii. Był to okres, kiedy Amiga w zasadzie już "umierała", a przy życiu praktycznie trzymała ją jeszcze tylko nasza "scena", na której z HIV'am dzielnie walczyliśmy praktycznie do samego końca! Pojawienie się w tym właśnie momencie znakomitej konsoli było wybawieniem dla wielu takich samych maniaków Amigi, jak właśnie ja. Nie chcąc zatem zdradzać "przyjaciółki" i będąc odwiecznym wrogiem PC-tów; zdecydowałem się na zakup konsoli aby przetrwać jakoś ten ciężki okres mojego ukochanego komputerka. Niestety, w kolejnym roku Amiga znikła z rynku, a ja zostałem fanatycznym wielbicielem PlayStation, którego okres świetności miał tak naprawdę w naszym kraju nadejść za kilka lat. Na początku 1996 roku dzwoniłem osobiście do firmy SONY Poland z zapytaniem, gdzie na terenie naszego kraju mogę kupić ich nową konsolę. Zdziwiona pani poinformowała mnie, że chyba coś pomyliłem, bo firma SONY takiego urządzenia jak PlayStation nie produkuje i ona nic nie wie o jego istnieniu. Takie są fakty, moi Drodzy, tak było naprawdę! W związku z tym moją pierwszą konsolkę musiał przywieźć mi z Niemiec znajomy z Opola (Sharp/Anadune - pozdrawiam!) i z tego co pamiętam, zapłaciłem za nią kwotę 1600 zł. W tym okresie zakup Szaraka to naprawdę nie była taka łatwa sprawa, bo konsola kojarzyła się wtedy głównie z maszynką do gier typu Pegasus i kartridżami z 10 grami. Pamiętam, że mój pierwszy Szarak od samego początku miał straszne kłopoty z czytaniem płyt. Nie mogłem nawet przejść całego cyklu w DESTRUCTION DERBY, bo konsola wieszała się po godzince pracy i dojście do momentu zapisu na kartę pamięci graniczyło z cudem. Ani wcześniej (Amiga), ani później (PS2) tak dobrze i tak miło nie spędzałem czasu przy konsoli, grając praktycznie we wszystko, co wpadło mi w ręce. Zaczynałem oczywiście klasycznie - od TEKKENa I RIDGE RACERa. A później? Później było lepiej. Pamiętam pierwszego SUIKODENa, przy którym beczałem jak mops, naprawdę się wzruszyłem całą tą przygodą - to było moje pierwsze zetknięcie z grami RPG. Pamiętam doskonale COMMAND&CONQUER i bodajże ostatnią misję jedną z walczących stron, nad którą spędziłem 8 godzin non stop (nie było opcji Save), wypijając przy tym 5 litrów coli i rozrysowując rozłożenie obiektów na kartkeczkach z notesu, w razie gdyby przeciwnik uszkodził mój radar lub elektrownie. Oczywiście doskonale pamiętam rozgrywki meczowe ze swoim bratem w kolejna edycje ISS PRO (co zresztą zostało nam do dziś, ale już na PS2) oraz walki stoczone z Kalim w kolejne TEKKENy. Pamiętam to wszystko i cokolwiek by nie mówić, był to cudowny okres mojego życia, kiedy PlayStation było moją największą pasją, a świat konsol moim własnym światem. PSX RULEZ 4EVER!□ [norby]

TOP 6 NORBY

1. seria gier ISS PRO/WINNING ELEVEN
2. seria gier RIDGE RACER
3. RESIDENT EVIL 1 (BIO HAZARD)
4. SUIKODEN 1
5. COMMAND & CONQUER i RED ALERT
6. seria TEKKEN

Pla

FREEDOM FIGHTERS



Dwóch braci hydraulików? Jeden gruby, niski, z wąsem? Drugi chudy, szczupły? MARIO!? No, niekoniecznie.

11 września Amerykanom odbiło do końca - ostatnio rozpatrywali karę 2 lat więzienia dla francuskiego biznesmena, który zirytowany opieszałością celników powiedział, za jeszcze momant i zrobi im drugie WTC. Kilka miesięcy wcześniej jeden z przewoźników powietrznych przeniósł swojego długoletniego pilota, bo żądali tego klienci, uzasadniając za koło miał ciemną cerę oraz "rysy budzące trwogę" (cytat z listu zażaleń). A teraz pojawił się jeszcze FREEDOM FIGHTERS. Tytuł, który poza wszystkim tym, co wymieniłem w poniższych akapitach, dość intensywnie mnie odepchnął. Dlaczego? Bo to bardzo dobry shooter z możliwością sterowania oddziałem... i kolejna, wielka gloryfikacja narodu Wujka Sama jednocześnie. Manhattan, atak terrorystycznego najeźdźcy, osmalone, łopoczące flagi, które trzeba wciągać na koniec każdej misji... Ratunku. Rozumiem, że Amerykanom patos (w końskich dawkach) potrzebny jest bardziej niż powietrza, ale mi? Ja bym wolał żółto-zielonego drinka z palemką.

Koniec II wojny światowej. Rosjanie używają bomby z rdzeniem atomowym. Pada Berlin, pada pozostała część Europy (a nasi?). Sowieci zajmują Amerykę, wpływając flotą łodzi podwodnych (cała wojska USA pogubiło się, błąkając po traku z kozami). Chris, młody hydraulik, wpada w sam środek militarnego desantu na Nowy Jork. Witamy w świecie FREEDOM FIGHTERS! Świecie, gdzie pierwszego wroga rozwalasz uderzeniem klucza francuskiego w potylicę, a ostatniego solidnym wystrzałem z rakietnicy, zmiatającym szturmujący właśnie wehikuł. W świecie, gdzie zaczynasz od panicznej ucieczki, a kończysz na potężnym, rebelianckim ruszeniu, wydając rozkazy dwunastu obdrapanym piechurom. W świecie, który ma swój własny, mocno wchodzące w głowę klimat...

Ulica. Tłumy uciekają z krzykiem. Ty walisz "pod prąd". Seria z przelatującego helikoptera urywa pół ściany tutejszego wieżowca, która z hukiem spada w dół. Ty ciskasz butelki z benzyną w zabarykadowanych żołnierzy. CIACH. Most. Wysyłasz ludzi by zajęli gniazda ciężkiej broni maszynowej, sam przeskakując barierkę. Przemykasz przez tory, czekasz, aż przejeżdżający pociąg odsłoni Ci pole, a gdy to robi, stajesz szaroko i nie puszczasz cyngla, dopóki nie zamilknie ostatni z zaskoczonych, patrolujących bocznicę popaprańców. Zakładasz ładunki koło wspomników i kryjesz się za wykolejonym, przysypanym ziemią wagonem. CIACH. Rzucasz granat, a urządzająca na stalowym kontenerze akipa elegancko wylatuje w powietrze, bezwładnie trzaskając o asfalt. Wbiegasz na ich miejsce, przejmujesz działko i zaczynasz pruć na świetnie teraz widoczne, pełen barykad, poprzewracanych samochodów i beczek przedpole. Jednocześnie wysyłasz na nie swoich ludzi, śmigających jak małe mordercze mrówki, kryjących się za wrakami, oświetlających teren urywanym ostrzałem. CIACH. Skradasz się pełną kałuż, zalaną deszczem ulicą. Naokoło średniej wysokości bloki. Nagle pada jeden z Twoich ludzi. Rozglądasz się po dachach i... Podbiegasz do sieci wywiatrzników, wskakujesz na nią, stąd na przybudówkę, po gzymsie i w wywaloną pociskiem artylerii, odsłaniającą kilka pięter wyrwę w ścianie. Sniper spada targany impetem shotguna. CIACH! Wyskakujesz zza rogu i z pozycji przykucniętej posyłasz rakietę w śmigłowiec zrzucający właśnie żołnierzy koło zdewastowanej pizzerii. CIACH. Rozbijasz "koktajle mołotowa" na kręcącym wieżyczką czołgu, przemykając koło migoczących, czarwonych neonów CIACH. Wraz z 10 innymi bojownikami wbiegasz na spowity śniegiem, ukryty w mroku nocy park, wysadzając instalację elektryczną. CIACH. CIACH. CIACH! Ot, takie przebłyski. Dalej myślisz, że FF to zwykła strzelanina ze sztampowo zaprojektowanym polem batalii?



Jak przystało na członka ruchu oporu, do kolejnych, odzyskiwanych z rąk Sowietów lokacji przemykasz systemem ścieków, korzystając z licznych studzienek. Dzięki temu możliwa było wprowadzenie wyboru (minimalna nieliniowość) i zależności między podejmowanymi misjami. Ot, z placu, gdzie snajperzy ostrzeliwują







Jest mi niewygodnie!



O ile w GTA3 sterowanie przeszkadzało, tak we FF zwyczajnie wnerwia. Ludek odwraca się w dziwnych momentach, skutecznie utrudniając grę. Lockowanie się na celach jest strasznie niewygodne i machaniu gałkami daleko do precyzyjnych ruchów. Ale jeśli to przeboleć, jest bardzo dobrze. Przede wszystkim nie sterujemy osiłkiem z góry skazanym na wdeptanie wszystkich w ziemię, jeno marnym robalem. No i klimat, rewolucyjnie potęgowany przez podkład muzyczny. Mimo wszystko liczyłem na więcej.☐ [kosa]

Ocena: 8

Ja tam wolę HITMAN'a



Inteligencja wrogów jest... dziwna. Rusek potrafi czaić się za drzwiami, przeskoczyć za skrzynki i wyskoczyć zza węgła ostrzeliwując mnie znienacka, żeby po chwili zapomnieć o zaistniałej sytuacji i spokojnym krokiem udać się "do domu". Zaawansowana sklerozа (...) Analogicznie jak w THE THING - sterowanie konkretnie zwaliło zabawę. Kto wpadł na pomysł, żeby trzymać "R3" (wciśnięty analog) i namierzać przeciwników? Debilizm!☐ [ściera]

Ocena: 8-

Hydraulik - patriota



Całkiem grywalny tytuł: pozwala i używać klawisza Fire (elementy ostrej akcji), i pomyśleć trzeba (element strategiczny - wydawanie rozkazów małemu oddziałikowi), i poskradać się czasem można... Kompletnie mnie nie kręci fabuła. I chyba może kręcić tylko jakiegoś pokręconego Amerykańca-patriotę. (...) Aha, oprawa dźwiękowa rządzi.☐ [pingu]

Ocena: 8







■ Tak to wszystko się zaczęło - hydraulik został przywódcą bandy rebeliantów. Początek gry: widzimy jak bohater wyszedł z mieszkania i zauważył jakiegoś "czerwonego patnfiana", męczącego w korytarzu "sąsiadów". No to mu nap***ił. Potem poszło już z górki - koktajle Mołotowa i takie tam akcje:).





policjantów łykasz C4, śmigasz kanalizacją i podkładasz ładunek na tyłach stacji benzynowej, puszczając tym samym z dymem wielką konstrukcję, na której stali strzelcy. Proste, skuteczne, rajcowne. Do tego developer zadbał, aby rozgrywka mocno Cię angażowała, świat FF rozwijał się razem z Tobą. Kilka wysadzonych, newralgicznych punktów, uratowani więźniowie, wyleczeni ranni - i wzrasta wskaźnik charyzmy. Gdy dojdzie do końca, zamienia się w możliwość ściągnięcia z ulicy jednego wesołka, który wspomoże Cię w boju. I tak do 12 pomagierów. Łapiesz motyw? Im bardziej się przykładasz, rozwiązujesz boczne cele misji, tym większe dostajesz wsparcie, o tym [illegible]m Ruskich wycinasz z solidniejszym przytupem. Bo musisz wiedzieć, że oddział zachowuje się wyśmienicie, potrafiąc przylegać plecami do osłon terenu, przejmować karabiny stacjonarne wroga, ruszać do ataku, chronić zajęte pozycje, czy podążać za Tobą, nie gubiąc się jak niemowlak we mgle (oczywiście Ścierze udało się tego dokonać... i to w pierwszym grupowym zadaniu! Je przez całą grę nie posiałem żadnego chłopka, chociaż raz konsole policzyła mi jedną uzbrojoną babeczkę jako dwóch prowadzonych wojaków).

Chris zmienia się na Twoich oczach. I to jest drugi dodający powera smaczek. Szybka ścieżka: odziany w ogrodniczki, pucułowaty hydraulik >>> koleżka z karabinem na plecach, w kamizelce i ogrodniczkach przewiązanych w pasie >>> zarośnięty, długowłosy zakapior w podartej kurtce, z opaskami oplatającymi udo i kolana. To taki ogólny wycinek tego, czym stajesz się we FF. Cholernie rajcuje też zestawienie, kiedy na początku na próbę zaczepienia walczących rebelientów, mało kto chce z Tobą gadać, zaś po połowie gry na Twój widok będą krzyczeć np. "Ej, Chris! Potrzebujesz kogoś z moich [illegible]?". W końcu każdy łubr [illegible] się ważnym; facetów wysyła [illegible] solowy rajd przeciwko [illegible] z ich leseczkami śmigają [illegible]ni.

Oprawa robi wrażenie. Wpłynęły na to dwa, zasadnicze czynniki. 1) Bands - powiedzmy - dziesięciu Twoich podwładnych, kilkunastu nadciągających Sowietów, eksplodujące samochody, ciągła wymiana ognia (fajne rozbłyski, choć w CONFLICT: DS2 wykonano je lepiej), świst przebijanych szyb, jeep dowożący nowych wrogów - i animacje praktycznie nie tnie (C:DS2 się chowe)! A trzeba Ci wiedzieć, że zastosowano duże, dobrze otekstrurowane modele postaci. I do tego efekciarsko latają przy eksplozjach! 2) Teren wielki. Design miejscami ne niesamowitym poziomie. Mnie powalił mega-gęsto prószący śnieg, przykrywający zdewastowane, lekko oświetlone ulice i Chris w pełnym przebraniu (kaptur + zakryte materiałem usta). Po prostu klimat nad klimaty. Bo, zgodnie z amerykańskimi schematami, Sowieci oprócz propagandy przywożą też do Stanów ciężką zimę, wypędzając ciepłą wiosnę (pierwsze misje). Rozwalone, leżą[illegible] w zwałach śniegu Statua Wolności, to chyba najbardziej symboliczna, wprost pokazując kto jest "be!", a kto zasłużył na frytki, lokacja na jaką stać było grafików zza Oceanu. Wiem, trochę upartem się na tę enty-amerykańskość, ale kiedy rosyjskiego generała (ofkoz wielka, wyposażona w beki małpa) rozpracowuje mały, czamoskóry chłopaczek "jestem gangsta, mam grubą kurtkę i zdjęcia J.Lo z Internetu", to... Echh



Niestety nowy produkt twórców HITMANa nie okazuja się być wolny od wad. O ile "niewidzialny mur" blokujący niektóre ulice jest jeszcze do przełknięcie, o tyle czas całej rebelii mlakoniecznie. Trzy luźne wieczory ne zasadzie "pyknę sobie po kolacji" i scenariusz pęka. Oprócz wątku fabularnego wprowadzono na szczęście tryb Multiplayer i ten trochę ratuje żywotność. Split Screen sprawuje się nieźle, dwóch Greczy obejmuje przeciwstawne bazy, konsola wyposaża ich w ekipy rebelianckich/sowieckich zbirów i próbują nawzajem się wytłuc. Można też biegać w trzech lub czterech żywych koleżków, ale widoczność niespecjalnie zachęca. Co by jednak nie mówić - FF potężnie engażuja. No i gdzie indziej usłyszysz miks wzniosłej, lekko podkręconej elektroniką symfonii oraz tekstów typu "zabiju gada!", he? A swoją drogę, ciekawe jak ludzie w USA zareagowaliby na tytuł, gdzie masowo mordowałbyś amerykańskich Marines - np. jako najeźdźców kraku? Hmmm.□

PS. Różnice graficzne w wersjach nieznaczne (Xbox i jego rozdziałka, [illegible])

PS2 XBOX

WERDYKT

Muzyka: ELECTRONIC ARTS | STRZELANKA

8 9 7 **8+**

Wyzwalanie Ameryki z rąk Sowietów przy pomocy hydraulika nigdy nie było tak rajcowne!

PLUSY	MINUSY
▲ pole walki, świetny design	▼ za krótko
▲ inteligentny oddział (12 osób)	▼ mniej potasu proszę!
▲ nastrojowa muza, rosyjskie gadki	▼ niewidzialne ograniczenia ulic

AGENT: KUJOT 8, MAZZI 8+ | 1-4 GRACZY, MULTITAP, MEMORY 399KB | HOSNIK | DVD

WSPOMNIENIA



Zacznę od tego, że w miejscu w którym mieszkam po prostu NIE DA się nie interesować grami. Mój dom znajduje się "pół przystanku" drogi od "starej" giełdy komputerowej przy ulicy Grzybowskiej w Warszawie. Właśnie tam stawiałem pierwsze kroki jako fan Pegasusa i Segi Megadrive. Gry, warto dodać że oryginalne, wymieniało się wówczas u słynnego "pana z kapeluszkiem", którego imienia nikt nie znał, bo każdy bał się zapytać. Gość był groźny, że tak się delikatnie wyrażę. To właśnie u niego (szacun!) zobaczyłem pierwsze gry na PSX'a. Na malutkim telewizorze Unitra - z dziwnie przerobionymi wejściówkami - można było obczaić TOSHIDEN'a, ACTUA SOCCER czy CRASH BANDICOOT. Tytuły, które w owym czasie wyglądały rewelacyjnie i wyznaczały poprzeczkę jakości w swoich gatunkach. Stoisko z tygodnia na tydzień przyciągało nowych "wyznawców" szarej konsoli.

Co do samych gier to była rewolucja, rewelacja czy jak to tam sobie kto nazwie. Późniejszy przeskok między PSX a dajmy na to PS2 nie był już takim szokiem. A wtedy tworzyła się historia, zaczęto "oswajać" 3D, zaczął się wyścig o grafikę. Może to, co napiszę teraz, zabrzmi śmiesznie, ale grą, która sprawiła ze pokochałem Szaraka, była (tadadada!) JUMPING FLASH! Po segowym "Sonicu", który wówczas wydawał mi się szczytem możliwości konsol w kwestii zabawy na rozległych i niczym nie ograniczonych poziomach, JF! rozwalił mnie totalnie. Niesamowite wysokości i możliwość obejrzenia dolnych kondygnacji, po których przed chwilą się skakało. Ufff, to była potęga. Pamiętam, że niczym w realnym świecie, gdy "spojrzałem" w dół (FPP!) zadrżały mi ręce na padzie i bohater niemal zsunął się w przepaść. Takiego uczucia nie miałem nigdy wcześniej. Każdy, kto przeżył pierwszą przygodę z PlayStation, wcześniej będąc fanem maszynek 16- i 8-bitowych, przyzna mi rację. Myślę, że trudno dziś docenić niektórym ówczesny pałer PSX, a to dlatego, że nie mieli okazji grać na ZX Spectrum, Pegasusie czy Atari 2600. Każdy, kto przeszedł całą "szkołę" konsol, prawdopodobnie przyzna, że najwięcej wspaniałych wspomnień ma właśnie przy okazji grania na PSX. Ja sam mam ich bardzo wiele. Jedne związane z hardcore'owym siedzeniem po nocach, inne z sesjami w gronie przyjaciół, a jeszcze inne z alkoholowymi libacjami u boku Szaraczka (vide szlachetne tytuły, jakie otrzymałem w redakcji, obserwator UEFA i rycerz dziadaj.).

Największa schiza, jaką złapałem kiedykolwiek, jest związana z grą SILENT HILL. Nie byłem psychicznie przygotowany na spotkanie z TAKĄ grą, hehe, oj nie byłem. Nasłuchawszy się opowiadań moich kumpli na temat klimatu jaki ma SH, postanowiłem, że będę grał sam na strychu u mojej babci. Zaniosłem telewizor, wieżę i wielkie słuchawy, by "żaden dźwięk nie przeszkadzał mi w dobrej zabawie". Czyli, ja, SILENT HILL i mój pies Thor, którego zabrałem, bo nie chciałem żeby wył jak mnie nie będzie. Heh, nie wiem czy to, co przeżyłem tej nocy, można nazwać "dobrą" zabawą, jeśli w ogóle zabawą... Efekt był taki, że nie mogłem spać przez niemal pół miesiąca, Thor omijał mnie z daleka, a SH wylądował głęboko w szufladzie, której nie opuściło chyba przez rok. Taki już ze mnie mięczak był, hehe.□ [dziadu]

TOP 6 DZIADA

1. MGS
2. Suikoden
3. ISS PRO
4. Road Rash: Jailbreak
5. Vagrant Story
6. Final Fantasy Tactics

Jeśli masz mało czasu, np. za 15 min. musisz wyjść do szkoły, to lepiej nie odpalaj J2: RENEGADE... Za to weekend na Tutorial będzie w sam raz;).



Pamiętam jak dziś wszystkie piękna chwila spędzona z pierwszą częścią JAK&DAXTER. Pamiętam je głównie dlatego, ze owa gra była w pewnym sensie przełomowa, piękna, (technicznie majstersztyk), a i jajcarska. w dodatku jaj ukończenie na 100% zajęło mi sporo czasu. Ot, tytuł jakich niewiele się wydaje, żeby nie stwierdzić - w ogóle. Podobnie jak w przypadku "Reaktywacji" z Ratchetem i spółką, tak po RENEGADE spodziewałam się sporo, a dostałem... Hm, zanim rozwinę tę myśl, opiszę pokrótce wrażenia wyniesione z obcowania z JAK 2, rozpoczynając od stwierdzenia, ze. .

Wśród platformówek można zauważyć pewną tendencję: im gre jest słodsza i bardziej kolorowa, tym większe ma szanse na odniesienie sukcesu. Vide "Mario 64", CRASH BANDICOOT, pierwszy JAK&DAXTER . Od tego schematu jako pierwsza odstąpiła firma INSOMNIAC opracowując grę RATCHET&CLANK, co w moich oczach wypadło in plus. Team NAUGHTY DOG, nawet mając tę świadomość, iz kontynuacja w prostej linii przygod z "jedynki" odniosłaby ogromny sukces w skali globalnej, postanowił odejść jeszcze dalej od wydeptanego szlaku. Jeśli dana Ci było obejrzeć outro "jedynki", to wiesz zapewne, ze po wielu perturbacjach Jak i jego znajomkowie stanęli przed teleportem, który... No właśnie - sytuacja nie została rozwiązana, wyskoczyła sekcja "Credits" i pa, pa (.) Intro JAK 2 RENEGADE przedstawia małą zadymę przypadkowo aktywowany portal przerzuca bohaterów (tytułowego oraz Daxtera, plus dobrze znanych z "jedynki" Samosa i Keirę) na obcą planetę. Niestety, wskutek zawiroweń meteoru sprzymierzeńcy zostają rozdzieleni

Pech chciał, iz wylądowali w Haven City - mieście trzymanym w garści przez tyrana-dyktatora Barona Praxis - stanowiącym gigantyczne więzienie (otaczające metropolię mury). Na domier złego po chwili pojawiają się żołnierze Barona i jeden z nich uderza Jaka w głowę, tym samym oszałamiając oszołoma Uciekający Daxtar oznajmia, iz lada chwila odbije kompana. ( ) Minęły dwa lata. Torturowany Jak ledwo ziple, zaś Baron dochodzi do wniosku, ze nic z bohatera nie wyciągnia, wyrazając przy okazji wyraz zaskoczeniu z tego tytułu, iz Jek nadal żyja po wpompowaniu weń hektolitrów Dark Eco. Gdy oprawcy zostawiają konającego blondyne na pastwę losu, niczym "spod ziemi" pojawia się Daxter, nie szczędzący sobie komplementów, jaki to z niego kozak ze odbija kumpla. Niespodziewanie Jak transformuje się w okrutną bestię żądną krwi, łacz zaskoczywszy ze rękę podnosi na Daxtera - niczym Mr. Hyde w Dr. Jekylla - wraca do pierwotnej postaci. Kmąbrny młodzieniac (teraz potrafi gadać) jest zdeterminowany przysięga zemścić się na Baronie, za wszelką cenę. Zostaja już tylko brawurowe ucieczka ze strzezonego kompleksu więziennego



Po wylądowaniu na ulicach Haven City rozpoczyna się właściwa tułaczka. Ogromne miasto to coś w rodzaju mapy. Poruszając się po zakątkach miasta odnajdujesz persony zyjące w podziemiu, knująca spisek. Co się od razu rzuce w oczy, to tętniące życiem lokacja - chadzają "ludzie" oraz żołnierze (patrole), a nad głowami fruwają samochody antygrawitacyjne (vide "5 Element") Z uwagi na rozbudowaną "mapkę", wzorem serii GRAND THEFT AUTO mozasz wskoczyć do DOWOLNEGO pojazdu, siarczystym kopem wypraszając właściciela, eby w ten sposób



■ Nie jest to wprawdzie konkurencja dla "Tonego", lecz triki mozna czesac, a i grindowac!

Znalazłem grę lepszą niż PES i TONY HAWK!



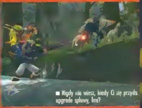
"NAUGHTY DOG RULEZ!" - to pierwsze, co ciśnie mi się na usta. Spędziłem z tą grą przeszło tydzień, cisnąc po 10 godzin dziennie, i proszę o więcej! To już nie jest zwykła platformówka, lecz twór genialnie łączący chyba wszystkie gatunki gier (np. CRASH BANDICOOT, GRAND THEFT AUTO, TONY HAWK, "Commando"...). A wszystko okraszone bajecznie kolorową grafiką, płynną animacją i takimi efektami świetlnymi, że szczęka opada (genialnie zrealizowane zmienne warunki atmosferyczne oraz pory dnia). Ukończenie gry to zajęło mi 2 tygodnie, a jednym z sekretów jest... No dobra, nie powiem :). Wspomnę tylko o sterowaniu i pracy kamery, które sprawuje się tu idealnie. JAK'a 2 naprawdę trzeba przeżyć, zobaczyć... Trzeba zagrać! Ta gra jest dla mnie ideałem platformera (?). [aju]

Ocena: 10

Ś: To napisał człowiek, którego gry już nieco znudziły :)

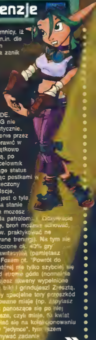






■ Nigdy nie wiesz, kiedy Ci się przyda upgrade spluwy, hm?

(szybko i wygodnie) przemierzać spore odległości. Poszczególne pojazdy różnią się parametrami, co motywuje do działań zbójecko-napadalskich. Kolejny przedni patent dotyczący mapki poruszający się po mieście żołnierze (patrole). Mianowicie, zachowując się nazbyt "niekonwencjonalnie", np. po obniżeniu lotów taranując jednego z uzbrojonych kolesiów, podniesiony zostanie alarm! I w tym momencie uznania słów kilka nt. opracowania tegoż motywu. Niczym w serii METAL GEAR SOLID, na mapce zaznaczone jest pole widzenia poszczególnych żołnierzy. Jeśli wdasz się w bójkę - skończysz marnie, nie tylko dlatego, że siłą rzeczy żołnierze dysponują bronią, ale ponadto odradzają się i wyskakują "pod nosem", zaś całkiem bonusowo piechurów supportują patrole zmechanizowane, prujące z działek laserowych lewitujących pojazdów. Najrozsądniej jest nawiać, a raczej "taktycznie się wycofać", co jednak nie zawsze przychodzi z łatwością. Na szczęście w razie zgonu można kontynuować zabawę, co w przypadku misji cieszy tym bardziej, iż "zapamiętane" zostają łyknięte bonusy oraz częściowo wykonane zadanie. Wracając do wątku, najefektywniej jest się wycofać do "dziupli". W każdej z [illegible] stref miasta znajduje się lokalny kozak, stanowiący Twój łącznik z kolejnymi etapami gry. System decydujący o progresie został opracowany w ten sposób, że odebrawszy zlecenie od łącznika dostajesz przy okazji przepustkę do określonej lokacji. Po jej odwiedzeniu (na mapce ukazuje się ikonka nawigacyjna, za którą trza podążać) i wypełnieniu questu musisz wrócić do "dziupli", aby odebrać kolejne zlecenie. Oprócz tego natkniesz się na misje do wykonania na terenie miasta (m.in. wyścigi, ucieczka, wykidajło, zbieractwo kasy). Może brzmi to interesująco, ale: a) patent ten występował w wielu produkcjach, np. SPYRO, ew. umowny odpowiednik Warp Roomu w CRASH BANDICOOT, b) stanowi [illegible] liniowości fabuły. Skoro o [illegible]ikach mowa, lekko "zaspoile-ruję" [illegible] rąbka tajemnicy, iż dane Ci [illegible] pracować m.in. dla Samosa, dziwnym zbiegiem okoliczności cierpiącego na zanik pamięci (upraszczając)...



Jeśli grałeś w RATCHET&CLANK, to z pewnością kojarzysz, iż arsenał broni i upgrade'ów przyprawiał o zawrót głowy. Moda na gadżety dopadła również RENEGADE. Wprawdzie NAUGHTY DOG nie rozwinęło patentu tak drastycznie, jednak już sam fakt dzierżenia przez Jaka broni palnej może wprawić w osłupienie. Pukawka początkowo miotająca falą magnetyczną, po zupgrade'owaniu zyskuje celownik laserowy, a następnie osiąga status broni szybkostrzelnej, plując pestkami w zawrotnym tempie (plus rzeczony celownik laserowy). Rewelacja, przyznam szczerze. Bajer jest o tyle pozytywny, że mając już na stanie broń, podróżując pojazdem możesz również z niego pruć (bieda patrolom...). Oczywiście jeśli masz taką zachciankę, broń możesz schować, aby nie wkurzać patroli, ew. praktykować na strzelnicy (bosko zrealizowane treningi). Na tym nie koniec atrakcji - mając zaliczone ok. 40% gry otrzymujesz deskę antygrawitacyjną (pamiętasz przeje**ą trylogię z M. J. Foxem pt. "Powrót do przyszłości"?), z pomocą której nie tylko szybciej się poruszasz, wślizgujesz pod [illegible] górą (normalnie nieosiągalne), ale i pokonujesz rzeki wypełnione Dark Eco oraz... czesze[sz] triki i grindujesz! Zresztą, z myślą o "desce" powstały specjalne tory przeszkód (k-o-s-m-o-s!), jak i dedykowane misje (np. zapylasz po ogromnej łące, [illegible] panoszące się po niej stwory). To, co najważniejsze, czyli misje, to kwiat rajcowności. Zamiast skupiać się na kolekcjonowaniu miliardów pierdół niczym w "jedynce", tym razem przyjdzie Ci głównie wykonywać zadania powierzone przez łączników (m.in. Tom, Krew. »



Oto mamy do czynienia z dziwną sytuacją: firma, mimo że miała pewniaka, zaryzykowała całkowicie zmieniając zasady zabawy. Proponuję wypić toast, bo pacjent przeżył tę niezwykle skomplikowaną operację.



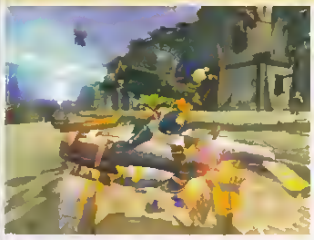
■ Jak w swoim drugim wcieleniu, podczas swojej standardowej akcji





■ Czyż to ujęcie nie przypomina Ci duetu RATCHET & CLANK? Nie dziwne - zabawa jest momentami w owych klimatach

■ Aju, tym elementem gry podniecał się do tego stopnia, że niewyraźnie "fonemu".



Sig, Brutter). Aczkolwiek, co może Cię zdziwić: chłonąc Dark Eco, za pomocą specjalnego klawisza możesz aktywować alter ego głównego bohatera - Jak przeistacze się w złego kolesia i zamiast wydzielać przeciwnikom proste ciosy pięściami, z jego dłoni wyrastają szpony niczym u Wolverine'a (X-MEN), z pomocą których szatkuje tychże, serwując im bolesne combosy, w miarę łykania upgrada'ów (np przesympatyczna "obszarówka") Jak dosłownie wgniata w glebę oprychów

Pamiętasz zapierającą dech w piersi oprawę graficzną "jedynki"? No, to sobie wyobraź, że w przypadku RENEGADE można mówić o małym skoku naprzód. Postacie głównych bohaterów wreszcie prezentują się na poziomie (włosy Jeka falują i pięknie załamują światło, w ogóla na proces modelowania postaci poszło masę polygonów), ich animacja, w szczególności mimika twarzy, rozwala na łopatki (toż to bajka animowana jak się patrzy!), cieszą takie smaczki, jak sypiące się w ruinach "z gory" drobinki ziemi (ufff!), porastające łąkę kwiatuszki i fruwające nad nią, ciaszące się niezwykle krótkim życiem motyla, tryskająca tu i ówdzie woda, las i wiele innych poziomów. Każdy obiekt dopracowany jest w najmniejszym szczególe, graficy włożyli ogrom pracy w dopracowanie tekstur, szkoda tylko że animacja - wyjściowo płynniutka jak woda (przełącznik 50/60 Hz) potrafi od czasu do czasu chrupnąć, notorycznie natomiast występuje tzw brak synchronizacji ramki (bug znany z serii V-RALLY). No i znak firmowy horyzont sięgający hen! daleko. Wyobraź sobie, iż walka z pierwszym bossem toczy się na szczycie najwyższego budynku w mieście - panorama wywołuje szczękopad, a Gracze "uczuleni" mogą się spocić lub zapaskudzić podłogę, hihihe! Dla zainteresowanych tryb Progressive Scan (HDTV). W temacie dźwięku krótko: oprawa muzyczna nieźle "robi", Dolby Pro Logic II podgrzewa atmosferę, a Jak przemówił (surowy głosik, idealnie pasujący do jego image'u, generalnie można rzec, iż 20 dni spędzonych przez ekipę w studiu nagraniowym dało pozytywne efekty).

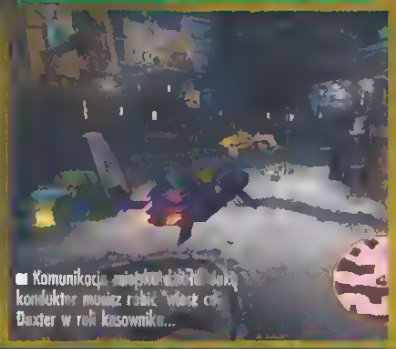


Jason Rubin - szef ND - któremu onegdaj zarzucano, iż" jedynka" była zbyt łatwa, stwierdził, że sequel został z premedytacją opracowana z myślą o Graczu dojrzałym, który co prawda wychowywał się na oldschołowych tytułach, jednak obecnie spożywa piwo zamiast herbaty, a i musi się golić. Wskazując palcem (a jakże - wskazującym!,) na własną osobę, z ironicznym uśmieszkiem wypowiedział: trzydzieści trzy, człowieku! Jeśli przywiązujesz uwagę do szczegółów, to pawnikiem zauważysz również, że Jakowi wyraźnie przybyło lat, zaś jego nowy image wypada pozytywnie (techniasta brodka - to jest to!) Szczerze przyznam, że JAK 2: RENEGADE otrzymałem zaledwie tydzień przed zamknięciem numeru, totez nie dysponowałem wystarczającą ilością wolnego czasu, aby łyknąć grę w całości (nabiłem zaledwie 54%). Bacznie śledząc rozwijającą się fabułę mem schizy: czym jest Haven City? Kim jest chłopczyk askortoweny w jednej z misji? Czy Samos ma tak poważne problemy z pamięcią ? (...) Kontynuując zdanie rozpoczęte w piarwszym akapicie niniejszej recenzji, dostałem więcej niż się spodziewałem i pamiętaj: ocena maksymalna w przypadku gdy nie miałeś do czynienia z "jedynką", co jednak musisz nadrobić! (...) PS. Mała niespodzianka: Daxter jest postacią grywalną! I zwróć, Szanowny Czytelniku, uwagę na lokację w której mozesz nim sterować po raz pierwszy) Swoją drogą, kiady będzie "Jak Team Racing"?□

■ Po zebraniu odpowiedniej ilości pastylek z Dark Eco, Jak przedstawia oponentom swoje zabójcze alter ego - bestię po tysiąckroć przypominającą Hulka, choc bez zbędnej masy mięśniowej. Jatko jak się patrzy!

Głupi i głupszy





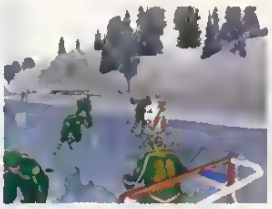
■ Komunikacja miejska w Haven City. Jako konduktor musisz robić "wiatr ch... Daxter w roli kasownika...



ESPN NHL HOCKEY 2K4

Przyznaję. SEGA to bezsprzecznie producent z klasą. Jeszcze w listopadzie ubiegłego roku, kiedy właściciele Sonica proponowali hokejowym fanom SEGA SPORTS NHL 2K3, prognozowałem, że przy takiej polityce bardzo szybko wpadną w ślepy zaułek, po którym od kilku lat bezustannie kręci się EA.

Ubiegłoroczna edycja seni, zapoczątkowanej na przełomie wieków z myślą o Dreamcaście, w porównaniu do NHL 2K2 (DC) nie przyniosła ze sobą żadnych praktycznych i istotnych dla rozgrywki zmian. SEGA zabawiła się głównie w kosmetykę, aktualizując składy oraz usprawniając kilka mniej ważnych dla poziomu grywalności niuansów.

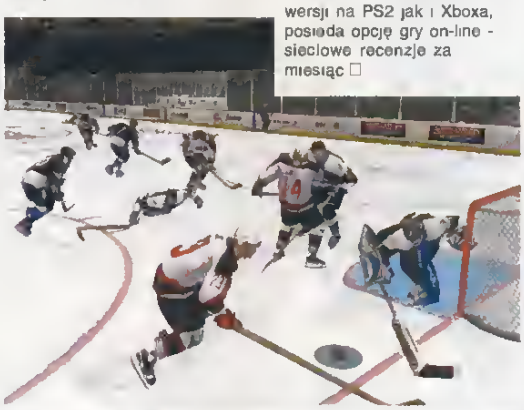


Tymczasem najnowsza odsłona gry, wydana w USA pod nazwą ESPN NHL HOCKEY 2K4 bez wątpienia doczekała się małej metamorfozy. Przede wszystkim zrezygnowano z marki SEGA SPORTS zakupując jednocześnie licencję amerykańskiej sieci ESPN. Tym samym ta zobowiązała się dostarczyć m.in. własnych komentatorów (popularni za Oceanem Gary Thorne i Bill Clement), a także zadbała o przeniesienie do świata gry całej charakterystycznej otoczki obowiązującej przy realizacji transmisji TV - i w jak mało której grze sportowej z powodzeniem udziela się tu atmosfera prawdziwych meczów. Kompletnemu usprawnieniu poddano silnik gry. W dużej mierzy engine układany był od podstaw - wymieniono na nowe wszystkie modele zawodników oraz tekstury na ich twarzach. W efekcie jest wyraźnie ładniej i nieco bardziej płynnie, a gra technicznie dostaje ode mnie "numer jeden" spośród wszystkich obecnie dostępnych gier o łamaniu kija.

Warto odnotować, że developerem wersji 2K4 jest nie tylko VISUAL CONCEPTS, ale również KUSH GAMES. Współpracę programistów obu firm wychwycić można już po wjechaniu na lód - rozgrywka pozbawiona została większości podstawowych błędów z NHL 2K3. Zdecydowanie łatwiej da się przypisać poszczególne zagrania na podzie, a kontrolowanie poczynań zawodników stało się przez to prostsze i bardziej intuicyjne. Jasne różnice są minimalne, nie do wychwycenia dla laika, ale każdy kto zaliczył sezon w poprzedniej części ciepło pomyśli o autorach i... szybko się przestawi. O wiele lepiej gra komputerowy przeciwnik. Wyższe AI zawodników zaobserwować można od razu w linii defensywnej - grają pewniej i bardziej rozważnie, nie goniąc np. bezsensownie za krążkiem w cyfrowych. gdy jego przejęcie jest nierealne. Np. kiedy rozgrywać go będziesz przy własnej bramce, stosując podanie wszerz lodowiska, epokojnie zaczekają w środku nie wjeżdżając do Twojej strefy obronnej. Oczywiści inaczej sprawa się ma, jeśli konsola przegrywa i pozostało niewiele czasu do końca meczu - pressing na całym lodowisku może się podobać. SEGA ślicznie wychwyciła błąd zbyt wielu dobrych (za dobrych) bramkarzy w 2K3 i w najnowszej wersji różnice w klasie poszczególnych golkiperów są już bardziej zauważalne. Oali natomiast trochę tylka z ustawieniami poziomu, ne jekim grają. Przy "default" (Rookie) bronią zdecydowanie zbyt słabo, niekiedy tracąc bramki wręcz po frajersku. W ubiegłorocznej edycji na tym samym ustawieniu bronili z kolei zdecydowanie zbyt dobrze. Wyjadaczom radzę od razu przejść na poziom Pro - tam zabawa to coś więcej niz tylko "deje radę". Pierwszy raz lampka za bramką drużyny przeciwnej zapaliła się dopiero w drugiej tercji trzeciego już meczu z kolei. Nazwy trybów zostały niezmienione. Exhibition, Season, Playoffs, Frenchise i Tournament. Pojawiły się jednak dwie zmiany. doszły zmaganie spod znaku Skills, w których poprzez kolejne mecze szkolimy i rozwijamy umiejętności naszego zawodnika, ponadto jest tez kilka nastawionych zdecydowanie na zręczność mini-gier. Na koniec odnotować jeszcze muszę znakomitą jakość dźwięku - różnorodny w zależności od hali doping - to raz. Owe - połączenie z wpadającymi w ucho kawałkami odgrywanymi podczas przerw w meczu wypada więcej niz młodzieżowo. Licencja obejmuje kilka singli, m.in. "Get Ready For This" zespołu 2 Unlimited



oraz "We Will Rock You" chłopaków z Queen. Rewalacja i jeśli tylko czujasz choć trochę hokejowe klimaty na konsoli, nie zastanawiaj się ani chwilę dłużej. Premiera w PAL-u 31 października. ( ) PS Amerykański ESPN NHL HOCKEY 2K4, zarowno w wersji na PS2 jak i Xboxa, posiada opcję gry on-line - sieciowe recenzje za miesiąc □



WERDYKT Shivy

SEGA SPORTOWA		
8	9	8

PLUSY
- ▲ szereg innowacji
- ▲ klimat

MINUSY
- ▼ zle dobrany poziom gry bramkarzy

8+

OCENY: 1-8 GRACZY, MEMORY 400KB

NHL HITZ PRO

Oznaczenie PRO w tytule najnowszej części pojawiło się w związku z deliketną zmianą w założeniach serii. MIDWAY postanowiło tym razem wrzucić do gry możliwość rozgrywania normalnych meczy "pięć na pięć", ponadto wprowadziło wszystkie zasady hokeja, jakie obowiązują obecnie w NHL. Motyw jest o tyle niezły, że względnie interesująco wypada tu np. złapanie mojego zawodnika na spalonym na niebieskiej linii, podczas gdy ułamek sekundy wcześniej za sprawą silnego uderzenia zaczął płonąć krążek. Szybka, dynamiczna, typowa zręcznościowa zabawa miesza się z "normalnymi" zasadami hokeja. Postacie zawodników nie są już tak duże jak w poprzedniej części (wyglądają przez to mniej karykaturalnie), co wynika głównie z faktu obecności większej ich liczby na boisku (w NHL HITZ 2003 panował system "trzy na trzy"). Z nowych trybów pojawiło się fajnie zrealizowane Hockey School - dobre w calu zapoznania się z wieloma niekonwencjonalnymi zagraniami. Gorzej natomiast z grafiką. Po pierwsze wersja PS2 jest znacznie (naprawdę wyraźnie) brzydsza od tej z X-a, co objawia się gorszymi teksturami i niższą rozdzielczością, po drugie nawet ta ostatnia nie trzyma klasy pozostałej dwójki rywali. W zamian za przeciętne wykonanie otrzymujemy natomiast niesamowicie dynamiczną, szybką akcję - animacja zasuwa jak szalona, co zresztą od zawsze było domeną zręcznościowych gier MIDWAY. I mimo zmian idących w kierunku większej realności zmagań na lodzie, NHL HITZ PRO dalej nieźle sprawdza się jako typowo multiplayerowa gra arcade. Wersja na PS2 posiada dodatkowo tryb on-line ( ). PS. Wersja na GameCube nie ukaze się w Europie, dostępna jest tylko w USA.





WERDYKT Shivy

MIDWAY SPORTOWA		
6	6	6

PLUSY
- ▲ dynamika
- ▲ niezłe niektóre zagrania

MINUSY
- ▼ systemem "3 na 3"
- grafa się rajcowniej

6+

OCENY: 1-8 GRACZY, MEMORY 210KB

NHL HOCKEY 2004

Która to już wersja gry - tego nawet najstarsi górale nie chcą pamiętać. Mimo wszystko, tym razem udało się EA wrzucić na rynek dość udanego średniaka. Kilka zauważalnych zmian zaszło przede wszystkim w systemie rozgrywki - seria wyraźnie wraca w kierunku symulacji. O ile poprzednia część zapisała się w pamięć mocno zręcznościowym podejściem o tyle NHL HOCKEY 2004 zdecydowanie z tym zrywa i stawia na defensywę, a przez to mniej kosmiczne, bardziej zbliżone do realnych wyniki. Zmienił się tez wyraźnie system podań - można probować wrzucac krążek na wolne pole, a za sprawą prawej gałki analoga mamy większą swobodę w kontroli zawodnika. Spodobały mi się prosta i klarowna ustawienia stylu gry całej druzyny - jest pięć możliwości zarówno w ataku, jak i w obronie. Wrzucono, co jest niezłym pomysłem, kilka lig europejskich - stąd w grze znalazły się zespoły ze Szwecji, Niemiec czy Finlandii. Nie dostrzeżesz natomiast żadnych istotnych różnic w kwestii czysto technicznej, nieznacznie poprawiono wygląd zawodników jesli chodzi o skiny twarzy. Wciąż te same efekty dźwiękowe, mimo ze na wysokim poziomie, pomału zaczynają irytować - proponuję programistom i dźwiękowcom z EA CANADA (dev.) posłuchać, co się dzieje w konkurencyjnym ESPN NHL HOCKEY 2K4. Co by jednak nie pisać, gra jest warta uwagi. Mecze rozgrywa się z przyjemnością, nie ma jakichs specjalnie denerwujących błędów i w porównaniu do wersji ubiegłorocznej egzamin zdany na piątkę. NHL 2004 nie ma jednak w sobie takiego powera, jak konkurent SEGI □





WERDYKT Shivy

ELECTRONIC ARTS SPORTOWA		
7	7	6

PLUSY
- ▲ zwrot w kierunku symulacji
- ▲ nowy tryb Dynasty Mode

MINUSY
- ▼ wizualnie stoją w miejscu
- ▼ schematyczność przeciwników

7-

OCENY: 1-8 GRACZY, MEMORY 365KB

FIFA FOOTBALL 2004







Przygotowując się do pisania tej recenzji zajrzałem do PE#65, w którym niejaki Koso (notabena w świetnym stylu) rozpływał się nad FIFA 2003. Moją pamięć przykuło zwłaszcza ostatnie zdanie .. Ale na wnioski przyjdzie czas kilka akapitów niżej.

Pierwszy raz w przypadku piłkarskiej serii EA SPORTS widzę, za firmą zmieniła "ilość" na "jakość". Bo o ile 15 dostępnych lig to przyczek w nos "półoficjalnemu" PES3, tak zmniejszenie ilości trybów do podstawowego kanonu wbrew pozorom przemawia na korzyść. I tak jednak sadnem, prawdziwym clu tej edycji jest Career Mode. Nie jest to żadna odpowiedź na Master League z piłek KONAMI, jeno zupełnie nowy pomysł. Wybierając dany klub Gracz otrzymuje listę "objective'ów", wypełnienie których zagwarantuje mu osiągnięcie określonej liczby Punktów Prestiżu. Może to być polecenie dotyczące zajęcia określonego miejsca w lidze, zachowania czystego konta bramkowego przez kilka spotkań itd. Są również wydarzenia negatywne, w wyniku których PP zostaną odjęte. Czym właściwie są owa punkty? Otóż są one swoistą drugą - obok kasiory - walutą w FIFA 2004. Wykorzystuje się je na aplikowanie treningów (indywidualnych i zbiorowych), czy udział w negocjacjach transferowych. Tak, negocjacjach - samo ich podjęcie wymaga posiadania odpowiedniej liczby PP (co wydaja się oczywiste, ale do tej pory we wszelkich menadżerach szef np. Polonii Warszawa mógł kombinować transfer światowej gwiazdy pomimo tego, że na jego "stadionie" nie ma bieżącej wody). Znając EA można śmiało zakładać, że kolejna edycja "Fifki" przedstawi znacznie bardziej rozbudowane Career Mode, niemniej już teraz jest to opcja co najmniej godna uwagi.

Pozostawmy zaplecze i udajmy się na płytę główną boiska. Jakkolwiek dziwnie to zabrzmi, ośmielę się nazwać FIFA 2004 najbardziej "piłkarską" z "Fif"! Wprost czuć atmosferę panującą na murawie, piekielne zaangażowanie towarzyszące każdemu starciu, chłonie się każdy wślizg czy udany zwód! Rewelacją są pojedynki indywidualne - podczas trzymania "R2" (modyfikator kiwek) i machania prawą gałką zawodnik czaruje rywala stojąc w miejscu, przekłada nogę nad piłką, lekko truchta markując jakąś akcję, by wreszcie ruszyć i minąć przeciwnika! Przy wysokim stopniu trudności kiwki to naprawdę trudna sprawa. Ale prawdziwą rewelacją jest patent >>Off the Ball<<. Przytrzymując "L2" przejmujemy kontrolę nad zawodnikiem, który aktualnie nie ma piłki. Szybkie "zerwanie" tempa, ucieczka w kierunku bramki, wówczas wciśnięcia "trójkąta" lub "kwadratu" i laci szybko piłkę ze plecy obrońców. Zeiste, sprawdza się to doskonale i aż dziw, że nikt na to nie wpadł! Jest też wygodniejsza i bardziej pewna od zagrań z "trójkątem" w serii PES, gdzie podenia w wielu przypadkach nie dochodzi tam, gdzie byśmy chcieli (.) Znacznie poprawiono animację piłkarzy oraz piłki, dzięki czemu coraz rzadziej wydarzeniami na boisku rządzi przypadek. Z kolei piłkarze to ludzie z krwi i kości, a nie wycmokani lalusie z piłek KONAMI - jeśli ktoś jest brzydki, po prostu to widać.) W menusach pogrywają Asian Dub Foundation, Paul Van Dyk, Underworld (tak!), Timo Maas i wielu innych wykonawców.



Kochani, stała się rzecz niespotykana - między FIFA 2003 a 2004 jest większa przepaść niźli między PES2 a PES3! Wraz z tegoroczną edycją gra EA SPORTS przestaje być pośmiewiskiem, a staje się godnym rywalem japońskiego szlagieru.



Kochani, stała się rzecz niespotykana - między FIFA 2003 a 2004 jest większa przepaść niźli między PES2 a PES3! Wraz z tegoroczną edycją gra EA SPORTS przestaje być pośmiewiskiem, a staje się godnym rywalem japońskiego szlagieru. Może nie równorzędnym, ale godnym. A tego jeszcze dwa lata temu nie śmiałbym napisać. Szczegółowego porównania tych tytułów dokonam za miesiąc, gdzie poruszę kilka kwestii, na które tu miejsca nie starczyło (m.in. wykonywanie rzutów wolnych). Póki co gorąco polecam "Fifkę", nie tylko w celu skonfrontowania jaj z PES3, ale i ze względów czysto praktycznych - bo to świetna gra jest!□





PS. Dostępne będą również wersje na X'a (31 październik) i GC (24 październik).
PS 2. FIFA 2004 to także pierwsza konsolowa piłka z możliwością zabawy on-line. Zmagania z hulania po serwerach przedstawi Wam w przyszłości Shiva.



PS2

WERDYKT Koso

EA SPORTS SPUKTOWA

7 8 8

8

"Fifka" nadal na krzywej wznoszącej. Co będzie za rok...?

PLUSY	MINUSY
▲ Off the Ball	▼ to nie PES (jeszcze:)
▲ Career Mode	
▲ świetnie oddany klimat zmagań	

ZCEBY: 1-8 GRACZY, MEMORY 108KB NOŚNIK - DVD





PRO EVOLUTION SOCCER 3

To obecnie najlepsza piłka nożna na rynku - wyprzedza konkurencję o dwie długości stadionu. Żadna inna gra podejmująca fenomen "skórzanego przedmiotu pożądania dwudziestu dwóch mężczyzn" nie oferuje tak głębokiej i realistycznej rozgrywki. Jeżeli kopałeś kiedyś prawdziwą futbolówkę, to konstruując akcje w PES3 momentami poczujesz się tak, jakbyś rozgrywał mecz na boisku. KCET, dziękuję!

Josh Billings zwykł kiedyś mawiać, ze doświadczenie zwiększa naszą mądrość, ale nie zmniejsza naszej głupoty. Sena PRO EVOLUTION SOCCER ewoluuje. Cały sztab osób z tokijskiego oddziału KONAMI sukcesywnie drązy ku doskonałości, stosując nowe pomysły, wdrażając innowacyjne rozwiązanie. Przy ogromnym szacunku, jaki żywię do tych ludzi, za to czego dokonują na gruncie konsolowych piłak nożnych, bezlitośnie wytknę jednak KCET pewną niekonsekwencję. Trzecia część gry została rozbudowana, zgodnie zresztą z obietnicą, o sporą liczbę dodatkowych opcji orez trybów. Tym samym programiści niejako z braku czasu delikatnie odpuścili właściwą rozgrywkę, wprowadzając mniej zmian niz mozna było tego od nich oczekiwać. Coś za cos. Nie mogę jednak pogodzić się z tym, ze w PES3 główny producent seni Shingo "Seabass" Takatsuka pozbawił nas Europejczyków opcji on-line, obsługującej w "japończyku" aktualizację składów via Internet.

Tak czy inaczej pojawienie się PES3 na rynku wyzwoli u kazdego fana futbolu prawdziwą radość w sercu. Zwłaszcza polskim sercu, które nie jest niestety rozpieszczane udanymi występami reprezentacji. Przegraliśmy właśnie kolejne eliminacje do ME, a prezes PZPN, człowiek który jako pierwszy powinien bronić spraw polskiej piłki, przeprasza Lennarta Johanssona ze wypowiedzi w szwedzkiej prasie, jakoby mówił, ze reprezentacja trzech koron odpuściła macz z Łotwą (pozbawiając nas tym samym udziału w barazach). Wprawdzie Michał Listkiawicz od zewsze jawił się jako przykład klasycznego człowieka z gatunku "tu poliz tam poliz", ala w tym momencia to mała przasada. Kiedy wreszcia Polacy przestaną przepraszać za to, ze żyją. Wręcz należało powiedzieć jesno "Tak, uwazam ze Szwedzi odpuścili mecz", bo taka jest prawda. A pretensja mozemy mieć tylko do siebie, co również jest prawdą. Przy powyższym podejściu nikt nas nigdy w Europie nia potraktuja poweznie, a KONAMI dalej umieszczać będzie w naszej narodowej jedenastca Zająca w ataku i Kałuznego w linii pomocy.

No właśnie. PES3 pojawiło się w sklepach wcześniej, niż początkowo zakładano - zamiast listopadowej premiery wyznaczono datę 17 październiku. Tym samym okres, jaki dzieli wydanie wersji japońskiej (WINNING ELEVEN 7, PE#73) od europejskiej jest berdzo maty, zdecydowanie najkrótszy z wszystkich dotychczesowych jeśli chodzi o konwersje KCET-u. W konsekwencji nia udało się wprowadzić do gry tych wszystkich zmian, jakie zaszły na rynku transferowym w okresie letnim. Backham w Raalu to rzecz oczywista, ale patrząc np. na skład Chelsea mozna odnieść wrazenie, ze ktoś w KONAMI zaspał. Stąd tez dla Twojej wygody opracowałem osobno listę najważniejszych zmian barw klubowych, dokonanych przez piłkarzy na przestrzeni ostatnich trzech miesięcy. Takatsuka mówi zresztą otwarcie, iz w firmie zdają sobie sprawę z tego problemu. Jako jeden z powodów wymienia się licencję FIFPro, oficjelnego zrzeszenia piłkarzy zawodowych, ne której bazują i która niestety nie uwzględniała transferów dokonanych w ostatnim czasia. Pokusiłem się ponadto o odszyfrowanie prawdziwych nazwisk w co bardziej istotnych drużynach narodowych, bo tu w stosunku do WE7 nic się nie zmieniło - częsc reprezentacji jest poprawne, a część nie. Najbardziej zakręcone nazwiska mają druzyny Niemiac oraz Holandii - byty problemy wydawcy z tamtejszymi federacjami piłkarskimi, nie chcieli ryzykować. Piłkarze obu tych krajow ani trochę nie przypominają prawdziwych odpowiedników z boiska. Zresztą problemy z licencjami czy aktualnymi składami mają także nasi mali skośni bracia z KKW. Owszem, w wersji japońskiej znajduje się opcja on-line, tyle ze jak na razie jest ona cały czas nieaktywna. KCET nie moze nic zmienić właśnia z uwagi na restrykcyjna zasady licencji FIFPro. Od zewsze powtarzałem, ze niektorzy rodzą się tylko po to, by uprzykrzać zycie innym. Pierwszy raz w histori seni udało się za to, po długich rozmowach (bynajmniej nia przy zielonym stoliku), wykupić





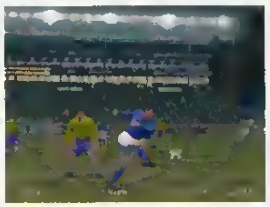
KONAMI decydując się na okładkę europejskiej wersji gry zatwierdziło pomysł co najmniej niebanalny. Trafił na nią nie piłkarz, nie trener, ba, nawet nie zaden znany działacz piłkarski. Z okładki spogląda za to słynny włoski sędzia Pierluigi Collina, przez wielu fachowców uznawany za najlepszego arbitra świata. Bezdyskusyjnie "Ufo", bo tak nieoficjalnie ochrzciła go częsc piłkarskiego środowiska, jest dziś najbardziej znaną postacią wśród prowadzących mecze o najwyzszą stewkę. Miał przyjemność gwizdać m.in. ostatni finał MŚ 2002 w Japonii i Koral

licencje od klubów. Spokojnie, oryginalnych jest zaledwie sześć zespołow: Feyenoord, Juventus, Lazio, Milan, Parma oraz Roma, tak czy inaczej trzeba jednak przyklasnąć producentowi. Tym semym mógł on w tych szesciu konkretnych przypadkach udostępnić wreszcie oryginalne stroje, prawdziwe reklamy na koszulkach itd. Pozostaje wierzyć, ze wrez z kolejnymi częściami gry rzeczywistych zespołow będzie eukcesywnie przybywać. Nowością w stosunku do PES2 jest opcje rozgrywania meczu jedenastka klubowa kontra reprezentacji, a tryb Master League poddano całkowitej reformie. Są tylko dwie dywizje, w drugiej (D2) gra osiem zespołów, z których do dywizji pierwszej (D1) awansują dwa pierwsze zespoły. W sumie 14 spotkan systemem mecz i rewanż. Z kolei D1 została rozbite na cztery osobne ligi i w kazdej mamy po 14 zespołów. Nowością są rozgrywki nazwana WEFA (Winning Eleventh Football Assocation), będące kalką rzeczywistej Ligi Mistrzów - dostają się do niej najlepsze zespoły z D1.

Wyjaśniła się przy okazji sprawa z nowymi stadionami, ktore ciężko było przypisać do konkretnych obiektów będąc w posiadaniu japońskiej wersji. W porównaniu do PES2 są cztery nowe świątynie futbolu, konkretnie Anfield Road, Stamford Bridge, Stadio Delle Alpi oraz Stadio Olympico. Dwie z Wysp Brytyjskich, dwie z Włoch. Usprawniono przy okazji pozostałych szesnaście stadionów, wprowadzając drobne poprawki w grafice, co m.in. przełozyło się na lepszy wygląd kibicow zasiadających na trybunach. Pozostał pomysł z WE7, ze jesli grasz źle, notując parę

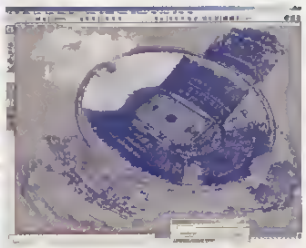


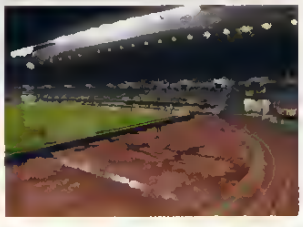
porazek pod rząd swojej druzyny (tryb Master League), to będzie to mieć istotny wpływ ne ilość osób obserwujących kolejne spotkania. Mniej kibiców oznacza słabszy, mniej żywiołowy doping. Co lepsze, grając naprawdę źle, np. cofając często piłkę do bramkarze lub przetrzymując ją zbyt długo na własnej połowie, z trybun zaczną dochodzić gwizdy. Motyw ten był juz w PES2, ale tu sprawdza się jeszcze lepiej. Opcję ilosci widzów na trybunach mozna zmieniać bez ograniczeń w przedmeczowym menu - do wyboru są trzy poziomy, zarówno jesli chodzi o support gospodarzy, jak i gości. W przypadku WE7 pisałem o motywie 'stronniczości' sędziego. PES3 posiada opcję wyboru arbitra przed meczem - dostępnych jest szesnaście roznych nazwisk. Mają swoje własne preferencje, niektórzy częściej sięgają po kartki, inni rzadziej. By zorientować się jak w praktyce dziełają tu algorytmy gry potrzeba niezłego samozaparcia i... czasu. Przy okazji trochę dziwne, ze nie znalazł się tam Pierluigi Collina, znane ikona środowiska sędziowskiego zdobiące (hyhy) okładkę PES3.



Zakładam, że czytałeś obszerny test wersji grywelnej japońskiego WE7 zamieszczony w PE#73. Nie ma sensu, by dublować się ponownie z wszystkimi informacjami, jakie tam przekazałem, więc przy okazji recenzji gry w PAL-u skupiem się bardziej na wychwyconych zmianach oraz zastosowanych poprawkach. Generalnie, co wbrew pozorom nie jest zwykłym truizmem, najwazniejsze wydaje się być jedno zdanie: PES3 różni się od







games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz

największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży

markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych

wysyłka GRATIS !

Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

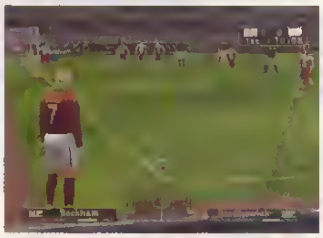
NA HASŁO PSX RABAT 5%



WE7, gra się inaczej. Zdecydowanie częściej radzę korzystać z R2 podczas dryblingu. Wyraźnie zmieniono system prostopadłych podań do wychodzących zawodników i teraz trzeba częściej starać się próbować wbiegać na wolną pozycję. KCET przy okazji WE7 krytykowane było przez część Graczy











(pewnie matołków szarpiących w FIFĘ) za zbyt dobrą defensywę. W jednym z ostatnich wywiadów Takatsuka potwierdził w zasadzie rzecz, którą napisałem przy okazji WE7 - to kolejny krok ku realności. Z pozycji piłkarza gra obronna wygląda właśnie w ten sposób i nie przytrafia się dobrej markowej drużynie kilka ewidentnych błędów defensywnych na jedno spotkanie. Stąd też w PES3 naprawdę kierowne i stuprocentowe sytuacje - zwłaszcza przy podobnej klasy jedenastkach - zdarzają się podczas meczu góra dwie może trzy. Cały urok tkwi w rozmontowywaniu obrony przeciwnika. Nie ma mowy o tym, by jednym zawodnikiem przebiec pół boiska, ograć paru defensorów i strzelić gola. To nie szpil z serii ISS PE na PSX-a, gdzie podobne cuda wyczyniać można co i rusz np. Owenem. Poza tym trzeci PES to również przede wszystkim gra ciałem, na jeden kontakt. Zdecydowanie poprawiono ten elament w stosunku do WE7. Zdecydowanie. Jest bardziej realistycznie i łatwiej wczuć się w sytuację na ekranie. Momentami łapałem się na tym, że tocząc z bratem zacięte pojedynki bark w bark mimowolnie przekręcam pada, próbując ciałem odepchnąć przeciwnika. To, co te małe żółte ludki z KCET zrobiły w tym temecie, to jest naprawdę małe mistrzostwo świata. Wyeliminowano też w znacznym stopniu buga, który był najbardziej istotnym błędem WE7 m.in. dla Playmane i "paru" innych osób, czyli problem odbijającej się dziwnie od zawodników piłki. Bilardowe zagranie czaem się w PES3 zdarzają, ale o wiele rzadziej i nie zwraca się na to szczególnej uwagi.

Kłaniam się nisko producentowi za przełącznik PAL 50/60Hz. Przy tym drugim gra jest wyraźnie szybsze, szybsza nawet od WE7. Stosując 50Hz niejako automatycznie ułatwisz sobie zabawę, czego nie polecam, ponieważ wtedy konstruowanie akcji przebiega znacznie wolniej - łatwiej rozgrywać piłkę

Wchodząc do ustawień formacji wreszcie wiadomo o co chodzi, bo nie ukrywam, że widząc całą masę japońskich krzaczków trzymałem się od niej w WE7 z dala. Zasadniczym novum wydaje się być zmiana "zachowań" piłkarzy w ataku i defensywie. PES3 pozwala ustawić dwa różne rodzaje zadań dla każdego zawodnika na boisku, podczas gdy w poprzedniej części ustawić się dało tylko jeden kierunek. Innymi słowy, możesz od teraz przypisać dwie strzałki, dwa różne kierunki. Rozszerza to zdecydowanie warianty taktyczne, których jak na mój gust zeczyna się robić trochę za dużo. Twórcy serii sami przyznają, że w kolejnych częściach skupią się już tylko na dopieszczaniu tych istniejących, a swoje zacięcia do opcji menedżerskich zrealizują za sprewą WINNING ELEVEN TACTICS (w Europie zapewne PRO EVOLUTION SOCCER TACTICS). Grę zaprezentowano podczas targów TGS, z których relację napisał do bieżącego numeru nasz wysłannik Awe. Powstaje na silniku WE7/PES3 i jest podobna w założeniach do produkcji pokroju CHAMPIONSHIP MANAGERa, tyle że ukazana na specyficzny, mocno japoński sposób (dlatego może być nieźle). Wracamy jednak na boisko...

O grze ciałem wspominałem, o defensywie i nieco innym dryblingu również. Pozostała schematy rozgrywanie akcji pozostały niemal niezmienione i są kopią tych z wersji japońskiej. Przypomnę w skrócie, że w cudowny i niepowtarzalny sposób dopracowano dalekie przerzuty górą - naraszcie można szybko przenieść ciężar gry na drugą stronę boiska. Jeśli tylko jest dobrze ustawiony któryś z naszych zawodników, ma sporą szansę na przejęcie piłki, wyeliminowano denerwujący błąd z PES2, gdzia przy próbach takiego zagrania zawsze obrońca był szybszy i zgarniał futbolówkę. Ma też sens stosowanie zagrania L1 + "trójkąt", bo choć wychodzi ono znacznie rzadziej, zostało reaktywowane (w stosunku do PES2) i przy dobrym rozegraniu czasem udaje się wypuścić napastnika na wolne pole, posyłając górną piłkę na dobiag. Pracyzje oddawenia strzałów jest najwyższa z wszystkich dotychczes wyprodukowanych przez KCET gier. Niebywałe znaczenie ma kierunek, jaki przy uderzeniu trzymamy ne pedzie. Trzeba dokładnie wycelować, skierować piłkę w zależności od sytuacji pod odpowiednim kątem (no chyba, że ładujesz prosto ze szpica). Grając analogiem zauważalne jest różnica na wychylenie gałki - o wiele pracyzyjniej można wymierzyć w świetło bramki. Nie znaczy to wcale, że łetwiej jest strzelić gola, o nie. A propos goli. Są niekiedy sytuecje, w ktorych dopiero z reekcji zawodników można wyczytać, że padła bramka. Biarza się to stąd, iz futbolówka w europejskiej wersji jest nieco inne - łacieta gała Adidasa (mniejsze o model: notabene oryginalny, na licencji). Co z nią nie tek? Niekiedy w gąszczu nóg, w zemieszeniu na polu karnym moze zniknąć z pola widzenia. Z kolejnych wyłowionych ciekawostek wspomnieć wypada o wprowadzeniu zagrania ręką. Na razie można je potraktować, podobnie jak przywilaj korzyści, trochę "prototypowo". Ręka z reguły (najwyraźniej taki algorytm) gwizdana jest w polu karnym i zawsze na zawodniku, który etakuje bramkę. Nigdy nie przytrafiło mi się, by sędzia podyktował karnego. Przywilaj bez zmian do "japończyka", czyli sygnalizacja arbitra pojawiająca się w lewym górnym rogu ekranu. za tan "puszcza" grę i można akcję kontynuować. Niestety, nie naprawili błędu polegającego na tym, iz w chwili gdy przeciwnik odzyska już piłkę, to wcześniejszy faul pozostaje bez konsekwencji. Nie ma odłożenia kary i pokazanie kartki - jeśli faul zasługiwał na kartonik, to sędzie zatrzyma grę i nie będzie przywileju. Szkoda, ale i tak "robi" on tutaj niesamowicie.

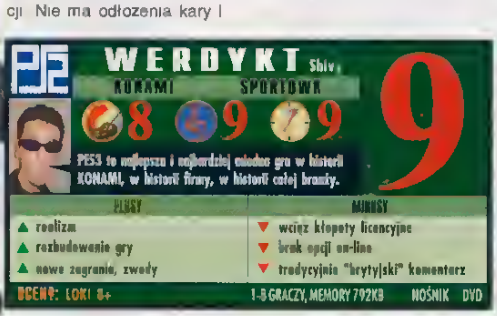


Jestem z Poznania i się nie znam



Jak już zaznaczyłem w recenzji FIFA 2004, nowy PES w porównaniu do poprzedniego rozni się w mniejszym stopniu, niz nowo "fifko" względem edycji 2003. Tym sposobem obie serie znajdują się teraz w kluczowym punkcie i zonosi się no to, ze przyszłoroczne wersje będą naprawdę maksymalnie dopieszczone. Poki co mamy PRO EVOLUTION SOCCER 3 i... hm, jest jak w WINNING ELEVEN 7, tyle ze bez "krzaczków". Zmiany zaliczyłbym do tych z kategorii "kosmetyczne". Tradycyjnie zasysoją komentatorzy, co rusz smęcąc nudziorsko ("what do you think about this motch, Terry?"). Dość nietypowo w niektorych sytuacjach prezentuje się pięściujący piłkę bramkarz Shiva w ostatnich "Kąckach" zachwycał się tym faktem, ale wygląda to co najmniej niedarzecznie. Co zas się tyczy warstwy merytorycznej, to jest jak to w PESach - doskonale. Rządzi zwłaszcza rozbudowana po raz kolejny Master League, całkiem przyjemny jest rowniez sklep z pierdołomi do kupienia. Ogołem - to nadal genialna gra, ale z kazdą kolejną odsłoną coraz bardziej denerwuje mnie jej odtwarzosc i fakt, iz zaczyna do niej idealnie pasowac okreslenie "syndrom EA". [koso]

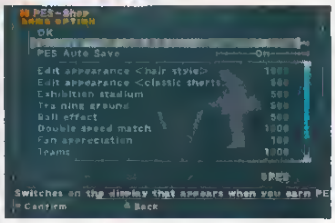
Ocena: 8+



Ponizsza czesc opisowa odstania glownie te elementy, których na prózno szukac w poprzednich czesciach seri. Jesli potrzebujesz pomocy w kwestii sterowania, wykonywanie stalych fragmentow gry, wskazowek dotyczących dryblingu czy tez wyjasnienia taktyk i ustawień formacji, zaglądnij do PORADNIKA EXTREME #2. Zawarłem tam swego czasu bardzo szczegółowy opis zasad rządzących grami KCET - z naciskiem konkretnie na PES2, ale większość zagrań oraz schematów w „trójce" pozostała niezmieniona, bądz tylko rozbudowana. Tutaj chciałbym pokrotce omówić opcję PES-Shop, pokazac jak w łatwy i prosty sposób dokonac transferu piłkarza do innej drużyny (Edit Mode). Ponadto przygotowałem listę klubowych jedenastek z poprawnymi ich nazwami, wrzucam realne składy zespołów narodowych Holandii i Niemiec, najbardziej dotkniętych brakiem licencji, a także podaję najwazniejsze transfery jakich dokonano w ostatnich miesiącach na tutbolowym rynku, a których programisci niestety nie zdązyli uwzględnić - z różnych względów patrz recenzja w grze. Na dobry początak radzę przetestować nowy zwód/ drybling, jaki pojawił się w PES3 (jest tez w WE7). Chodzi o "kołeczko" wykonywana w oryginale przez Zidane a obrót o 360 stopni "na pilce" gdy ten delikatnie przesuwa tutbolowkę jedną nogą i obraca się jednoczesnie wokół własnej osi. By ja wykonać dowolnym zawodnikiem należy zrobić pełny obrót 360 stopni prawą gałką analoga – „zakręcić" pełne kółeczko w lewo lub prawo. Rewalacja.



Punkty potrzebne do zakupow w sklepie zbierzesz na kilka sposobow. Pojedyncze mecze, trening i przede wszystkim Master League. Po wejściu do PES-Shop kupic mozna kolejno opcję zmiany fryzur w Edit Mode (1000 PES), edycję strojów (500 PES), nowe boisko treningowe (500 PES) - możliwość rozgrywania pojedynczych spotkań na boisku treningowym (500 PES), specjalny efekt piłki na powtorkach (500 PES beznadziejne...), dwukrotne zwiększanie prędkości gry (1000 PES), muzykę z menu do odtwarzenia w galeri (100 PES), dodatkowe druzyny (1000 PES), dodatkowych zawodników (150 PES), możliwość transferów na zasadzie wolnego agenta (10000 PES ale to priorytet!), edycję strategii drużyny w Edit Mode (3000 PES) i na końcu opcję stworzenia własnej treningowej mini-gry (drybling, 500 PES). Zdecydowania największą frajdę sprawiają nowi piłkarze, nabyć też trzeba koniecznie transfery w jedenastkach klubowych.



Dla pełnego rozeznania podaję kompletną listę klubów wprowadzonych ostatecznie do europejskiej wersji. Dosłownie w ostatniej chwili udało mi się wszystkie poniższe drużyny rozszyfrować do końca i przypisać do nazw wymyślonych przez KCET. Mozesz od razu zmianić nazwy na prawdziwe za sprawą opcji Edit Mode. W przyszłym miesiącu zerknij tez do kącika sportowego, bo do tego czasu postaram się opracować konkretny tutorial, pokazujący jak w prosty sposób stworzyć prawdziwe kluby (np. reklamy, sponsorzy na koszulkach). Nie ma zasadniczo duzych zmian, jesli chodzi o wrzucone do PES3 druzyny - większość bazuje na WE7 - są natomiast niewielkie różnice w składach. Dla ułatwiania kluby posegregowałem i podaję w takiej kolejności, w jakiej występują w grze przy wyborze zespołu.

Brusselies - Anderlecht Bruksela (Belgia)
Praha - Sparta Praga (Czechy)
North London - Arsenal (Anglia)
WM Village - Aston Villa (Anglia)
Lancashire - Blackburn (Anglia)
West London Blue - Chelsea (Anglia)
Merseyside Blue - Everton (Anglia)
West London White - Fulham (Anglia)
Yorkshire - Leeds (Anglia)
Merseyside Red - Liverpool (Anglia)
Lloyd - Manchester City (Anglia)
Trad Bricks - Manchestar United (Anglia)
Tyneside - Newcastle United (Anglia)
North East London - Tottenham (Anglia)
East London - West Ham United (Anglia)
Azur - Monaco (Francja)
Bourgogne - Auxerre (Francja)
Aquitaine - Bordeaux (Francja)
Rhona - Olympique Lyon (Francja)
Languedoc - Olympique Marsella (Francja)
Normandie - Paris SG (Francja)
Nord - RC Lens (Francja)
Rhein - Bayer Leverkusen (Niemcy)
Rakordmeister - Bayern Monachium (Niemcy)
Westfalen - Borussia Dortmund (Niemcy)
Hanseaten - Hamburger SV (Niemcy)
Hauptstadt - Hertha Berlin (Niemcy)
Ruhr - Schalke 04 (Niemcy)
Weser - Werder Brema (Niemcy)
Peloponnisos - Olympiakos Pireus (Grecje)
Athenakos - Panathinaikos Ateny (Grecja)
AC Milan - AC Milan (Włochy)
AS Roma - AS Roma (Włochy)
I Dotti - Bologna (Włochy)
Rondinella - Brescia (Włochy)
I Mussi - Chievo (Włochy)
Longobardi - Inter Mediolan (Włochy)
Juventus - Juventus Turyn (Włochy)
Lazio - Lazio Rzym (Włochy)
Parma - Parma (Włochy)
Tibenna - Perugia (Włochy)
Triveneto - Udinese (Włochy)
Museumplein - Ajax Amstardam (Holandia)
Feyenoord - Feyenoord Rotterdam (Holandia)
Stadhuisplain - PSV Eindhoven (Holandia)
Lisbonera - Benfica Lizbona (Portugalia)
Puerto - FC Porto (Portugalia)
Esportiva - Sporting Lizbona (Portugalia)
Valdai - Spartak Moskwa (Rosja)
Old Firm Green - Celtic (Szkocja)
Old Firm Blua - Glesgow Rangers (Szkocja)
Manzanares - Atletico Madryt (Hiszpania)
Guadalquivir - Real Betis (Hiszpania)
Galicia Sur - Celta Vigo (Hiszpania)
Galicia Norte - Deportivo La Coruna (Hiszpania)
Cataluna - Barcelona (Hiszpania)
Chamartin - Real Madryt (Hiszpania)
Donosti - Real Sociedad (Hiszpania)
Naranja - Valencia (Hiszpania)
Constantinahce - Fenerbahce (Turcja)
Byzantinobul - Galatasary (Turcja)
Marmare - Dynemo Kyow (Ukraina)

Z kolei poniżej zamieszczam prawdziwe składy reprezentacji "pomarańczowych" oraz naszych sąsiadow zza Odry. Niestety większość z tych piłkarzy zupełnie nie przypomina wyglądem swoich oryginalnych odpowiednikow, stąd być moza wystąpiły jakieś drobne przekłamania, ale wszystkie ponizsza nazwiska sprawdzłam. Kolejno podaję pozycję piłkarza, jego prawdziwe nazwisko i imię, numer z jakim występuje w grze (odszukaj jego odpowiednik właśnie po numerze, a następnie zmień dane w Edit Mode). Skróty: GK - goalkeeper (bramkarz), DF - defander (obrońca), MF - midfield (pomocnik), FW - forward (napastnik).

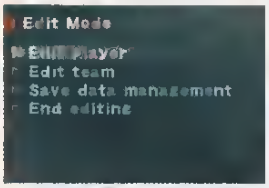
NIEMCY

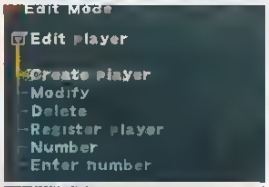
GK Oliver Kahn (1)
GK Frank Rost (23)
GK Jens Lehmann (12)
DF Christian Woms (2)
DF Tobias Rau (6)
DF Arne Friedrich (4)
DF Frank Baumann (21)
DF Marko Rehmer (3)
MF Carstan Ramalow (5)
MF Jorg Bohma (18)
MF Torsten Frings (22)
MF Dietmar Hamann (8)
MF Bernd Schneider (19)
MF Jens Jaremias (16)
MF Sebastian Kehl (15)
MF Michael Ballack (13)
MF Sabastian Deisler (10)
FW Fredi Bobic (9)
FW Miroslav Klose (11)
FW Benjamin Lauth (17)
FW Kevin Kuranyi (20)
FW Paul Freier (14)
FW Oliver Neuville (7)

HOLANDIA

GK Edwin van der Sar (1)
GK Sander Westerveld (23)
DF Jaap Stam (3)
DF Frank da Boer (4)
DF Fernando Ricksen (14)
DF Andre Ooijar (13)
DF Michael Reiziger (2)
DF Giovanni van Bronckhorst (5)
MF Phillip Cocu (8)
MF Edgar Davids (6)
MF Rafael van der Vaart (19)
MF Mark van Bommel (15)
MF Paul Bosvalt (17)
MF Clarence Seedorf (18)
MF Ronald de Boer (6)
FW Boudewijn Zanden (7)
FW Andy van der Meyda (22)
FW Patrick Kluivert (10)
FW Ruud van Nistelrooy (9)
FW Jimmy Floyd Hasselbank (21)
FW Pierre van Hooijdook (12)
FW Roy Makaay (20)
FW Marc Overmars (11)

W recenzji wspominam o licencji FIFPro i związanych z nią problemach - niestety większość transferów dokonanych od początku lipca bieżącego roku nie została w PES3 uwzględniona. Stąd tez przygotowałem spis najwazniejszych, najbardziej głośnych zmian w klubach, jakie zaszły na przestrzeni ostatnich trzech miesięcy. Wybieralem tez głównie pod kątam tych zespołów, które liczą się w Europie i mają postawiona na obecny sezon ambitne cele. Uwaga, krótka instrukcja do ponizszych oznaczeń: najpierw znajduje się nazwisko









zawodnika, w nawiasie podaję pozycję, na jakiej gra, następnie jest informacja z którego klubu się przeniósł (czytaj: w jakim klubie zaimplementowany jest w PES3!!!) i z jakim numerem w tym klubie występował. Dla przykładu opis:

Chelsea
Makalele (MF) z Realu Madryt (4)

oznacza, ze Claude Makalele (pomocnik) przeniósł się do Chelsea z Realu Madryt, gdzia grał z numerem 4. Innymi słowy, w PES3 znajdziesz go właśnie w Realu i konieczny jest transfer za pomocą opcji Edit Mode. Kolejno opiszę teraz kroki, które nalezy wykonać by to uczynić.

1. Wejdź do opcji Edit Mode
2. Wejdz do opcji Edit Player
3. Wejdź do opcji Register Player
4. Wybierz druzynę, zawodnika i dokonaj transferu

UWAGA! By moc wybierać w Edit Mode jedenastki klubowe, potrzebne jest wcześniej zakupienie w PES-Shop opcji "Choose club / Trade free agent". Kosztuje to aż 10 tysięcy punktów PES, ale jest nieodzowna do wykonania powyzszych działań. Lecimy zatem z transferami!

AC Miten:
Cafu (DF) z AS Roma (2)
Giuseppe Pancaro (DF) z Lazio (16)
Arsenal:
Jens Lehmenn (GK) z Borussn Dortmund (1)
Barcelona:
Giovanni van Bronckhorst (DF) z Arsenalu (w Holandii z nr 5)
Luis Garcia (MF) z Atletico Madryt (99)
Rafael Marquez (DF) z Monaco (98)
Recber Rustu (GK) z Fenerbahce (0)
Ricardo Quaresma (MF) ze Sportingu Lizbona (97)
Ronaldinho (MF) z Pans SG (10)
Borussie Dortmund.
Flavio Concelcao (MF) z Realu Madryt (6)
Chelsea.
Adrian Mutu (FW) z Parmy (7)
Crespo (FW) z Milanu (21)
Damian Duff (MF) z Blackoum (11)
Geremi (MF) z Kamerunu (14)
Glen Johnson (DF) z West Ham United (2)
Jce Cole (MF) z West Ham United (10)
Makalele (MF) z Realu Madryt (4)
Marco Ambrosio (Chievo) GK 31
N. Sullivan (GK) z Tottenhamu (1)
Varon (MF) z Manchestaru United (20)
Galatasaray
Hakan Sukur (FW) z Blackburn (10)
Frank De Boer (DF) z Barcelony (5)
Juventus
Fabnzio Miccoli (FW) z Perugii (9)
Nicola Legrottaglie (DF) z Chievo (23)
Stephen Appiah (MF) z Brescii (18)
Manchester United.
Cristiano Ronaldo (FW) ze Sportnigu Lizbona (7)
Eric Djemba-Djemba (MF) z Kamerunu (19)
Kieberson (MF) z Brazylii (15)
Tim Howard (GK) z USA (14)
Monaco:
Monentes (FW) z Realu Madryt (9)
Olympique Lyon.
Elber (FW) z Bayernu Monachium (9)
Sporting Lizbona:
Fabio Rochemback (MF) z Barcelony (26)

Na koniec w kolejności alfabetycznej podaję jeszcze nazwiska dodatkowych piłkarzy, których udało mi się odkryć/kupić w czasie zmagań z PES3. Wygląda na to, ze odblokowana została znaczna większość, ale głowy nie dam, że wszyscy, bo z pewnoscią mogą jeszcze być nowi. Prosba o kontakt, jeśli uda Ci się zgarnąć kogoś spoza poniższej listy - ewentualne uzupełnienia będą na bieżąco w kąciku sportowym.

Antonio Carlos (DF), Babangida (FW), Bodo Ilgnar (GK), Carlos Cesar Sampaio (MF), Chilavert (GK), Deschamps (MF), Di Livio (MF), Dragan Stoikowic (MF), Dunga (MF), Effenberg (MF), Eusebio (FW), Fernandez Abelardo (DF), Francascoli (FW), Hagi (MF), Hamandez (FW), Hristo Stoichkov (FW), Hugo Sachez (FW), Jacques Songo o (GK), Juninho Paulista (MF), Jurgen Klinsmann (FW), Kenny Dalglish (FW), Lev Jashin (GK), Michael Laudrup (MF), Miguel Angel Nadal (DF), Paul Inca (MF), Ravelli (GK), Romario (FW), Savicevic (MF), Vincenzo Enzo Scifo (MF), Zvonimir Boban (MF).

I to by był na tyle. Rozbudowanie PES3 z początku przytłacza, ale gdy juz wkręcisz się w zbieranie punktów, transfery piłkarzy oraz tryb Master League, zwyczajnie nie mozna przestać. [shiva]

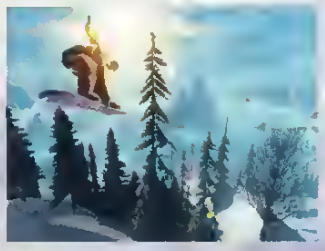


Niektóre gry lubię, inne uwielbiam zdarzają się i takie, ktore KOCHAM. Do ostatniej grupy należy seria SSX od EA BIG i szczerze powiedziawszy nie bardzo czaiłem, co tez developer wymodzi przy okazji trzeciej odsłony, aby przykuć mnie do konsoli. W sumie TRICKY (od premiery minęło juz 2 lata!) było ne tyle dopasione ze . A jednak - BIG po raz kolejny sprawiło, ze ne mych kciukach pojawiły się bolesne odciski. SSX3 atakuje z przytupem, wyrywając sąsiadow mieszkających piętro niżej (w piwnicy tez?) z uścisków Morfeusza.

Zamiast trybu World Circuit, temat przewodni stanowi rozbudowany Conquer The Mountain ("Zdobyć Górę"). Do dyspozycji dostajesz olbrzymią górę, podzieloną na 3 strefy. Peak 1, 2 oraz 3. Zaczynasz na Peak 1: ładna pogoda, słonko grzeje, browar się leje (poza kedrem, oczywiście,) Zrzucony w określonym punkcie, sunisz bez ograniczeń, beztrosko w dół, aby w końcu dostrzec tablice informacyjne wskazujące drogę do poszczególnych konkurencji. Wyścig (bez zmian - każdą trasę musisz pokonać trzykrotnie, ćwierćfinał, półfinał, finał - zawsze należy się uplesowac w ścisłej czołowce, aby przejść dalej), freestyle, pipe itp. Po zaliczeniu choć jednej serii konkurencji otrzymujesz dostęp do Peak 2, a finalnie Peak 3. Warto odnotować, ze im wyżej (kolejne strefy), tym panują bardziej nieprzyjazne, drastyczne wręcz warunki atmosferyczne. Np. Peak 2 oferuje niewinną śnieżycę, zas "trójka" to absolutne urwanie głowy: zawieruchа, obalone przez wiatr drzewa, lawina, a i zapadające się wielkie płaty lodu, tworzące przepaście niemal pod deską zawodnika. Kino domowe grzmi przy tym wymownie (kilka słow na ten temat znajdziesz dalej) i można dostać palpitacji serca. Skoro o zawodnikach mowa, tych zaimplementowano 10 (plus bonusowi), zmianie nie uległ system upgrade'owania ich parametrów: czynisz to za kesę, z tym ze najpierw musisz nemierzyć na stoku dedykowany sklep (LODGE/Buy Attributes). Oprócz parametrow do Twej dyspozycji oddano pokazny wachlarz strojow oraz sprzętu (rewie mody, bez licencji).

SSX3 to odpowiednik trojwymiarowego GTA, tyle ze na deskach snowboardowych. Wiem, odwazne to stwierdzenie, niemniej mające przełożenie ne aspekt praktyczny. Wspomniany motyw z pomykaniem po stoku i możliwością dokonania wyboru, do jakiej konkurencji pragniesz przystąpić, to jedna strona medalu, druga stanowią stoki jako takie. W przeciągu 2 lat designerzy stworzyli tak zakręcone trasy, ze wprost trudno w to uwierzyć, w sumie przeszli samych siebie (newet po tygodniu namiętnego szerpania odkrywałem "przypadkowo" jakieś bajery, np. głęboko zakonspirowane skróty). SSX3 to GRAN TURISMO w swojej klasie, co do tego nie mam najmniejszych wątpliwości. Wyobraź sobie, ze o ile każdy ze stoków dysponuje zaledwie trzema trasami "wyscigowymi" (tryb Race), na których zmagasz się z kilkoma oponentami, tak łącznie jest ich aż 23 (8+8+6). Tak podbite statystyke wynika z fektu, ze tryby bonusowe oferują trasy niezalezne od głownego. Nie powiem, motywujące to zegnanie, wygrywa ludzka ciekawość. Zresztą, owe tryby bronią się same, bowiem rajcują jak cholera, szczegolnie po dopakowaniu zawodnika. Freestyle - trasa naszpikowana hopami, poręczami do grindowania (mozna czesać kosmiczne combosy) i w ogole cudami na kiju, Big Air - trasa usłana wielkimi hopami; Freeride - zbieranie rozrzuconych bonusów, bo!, całych tabunów tychze, ponadto wykonywanie questów (hardcore dla twardzieli!!) A teraz mała rewolucja: wyobraź sobie, ze znajdujesz się na szczycie góry i Twoim zadaniem jest zjechanie ku jej podnóża, przy okazji ścigając się ze szczwanym typem. Spoko? SPOKO! Bajer polega ne tym, że po drodze przebijasz się przez wszelkie dostępne w grze trasy "wyscigowe", zmagając się z enomaliami atmosferycznymi oraz... Zresztą, niespodziankę będziesz miec konkretną, włączając w to czas potrzebny na ukończenie tegoz wyzwania.

System wykonywania zakręconych tnkow co prawda nadal jest intuicyjny ("Shifty" + kierunki + "kwadrat"),



aczkolwiek został nieco przemodelowany, in plus należy dodeć. Mianowicie, w miarę nabijania stosownego "paska" (nazwanego przewrotnie Super Uber) dostajesz dostęp do coraz bardziej wymyślnych trików naturalnie pozwalających łyknąć coraz więcej punktów. Liczy się timing (np. zajefajny odpale się przytrzymując klawisze "R1+R2" przez sekundę, a następnie waląc w "kwadrat" - następuje złozone sekwencja akrobatyczna trwająca kilka sekund, totez o dotkliwy upadek nie trudno), a i sprawne wklepywanie sekwencji niczym combosy w rasowej bijatyce. Czy jest sens wykuwać ja na pamięć? No ba! Głowa mała, a mózg się lasuje.



na widok wygibasów, jakie czynią "deskowicze"! W locie zdejmują dechy, wyrzucają je przed siebie, kręcą wokół ciała - kosmos! To samo tyczy się ewolucji naziemnych: krawędziowanie po barierce na postawionej na bok desce, stójka na rękach itp. przywodzą na myśl - nie moze być inaczej - serię TONY HAWK'S. Utfff! Novum jakze pozytywnym jest wprowadzenie możliwości "wylizania się" po nieudanym lądowaniu. Jeśli wyglebisz, w okamgnieniu musisz klepać klawisz "kwadrat", aby nabijając stosowny pasek (Recovery) szybko stanąć na nogi. W przeciwnym razie szorujesz pupskiem po sniegu, ryjesz po nim pychotem, ew. spektakularnie koziołkujesz, tracąc cenne sekundy. To samo w' przypadku przywalenia podczas lotu w jakiś obiekt (notebene własnym cielskiem mozesz złamać gómą partię dowolnego drzewa, co wygląda pysznie!) - zanim wylądujesz, mozesz niczym kot ("Ech, te kocie ruchy...") wybronić się i kontynuować nabijanie punktow. I jeszcze coś - za sprawą transferów można tączyć triki w combosy. Nie mam pytań!

Swobodna jazda



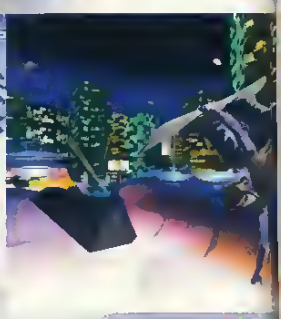
Najlepszy, najbardziej kozacki snowboard dostępny w tej chwili na rynku. Co ciekawe grafo nie mo potężnego uderzania, nie rozwala no otwarciu (przynajmniej osób, które miały styczność z poprzednimi częściami), ole powoli, skutecznie masakruje rozbudowaniem, smoczkami pokroju przeprogramowanych akcji (samolat) czy powerskich motyvaw (łomanie drzew). Do tego ta swoboda zjazdu, długosc smigania przez cały stok (rewelacja!), akcje na najwyżej położonej części gory. Praktycznie posiadając SSX3 nie musisz kupować żadnego innego śnieżnego czesanio trików... No, moze brakuje tutaj klimatu w stylu "realizm i powazne podejście do tematu", ale jest za to przedynamiczny arcade i bardzo technicznie rozwiązanie trikow, wchodzenie nimi w transfery. Grać! [myszaq]

Ocena: 9











Jeśli twierdzisz, że możliwości graficzna oferowana przez Next-Geny nie mają przełożenia ne rajcowność gier to jesteś w błędzie EA BIG dysponuje silnikiem graficznym tak zaawansowanym, iż włosy na plecach stają dęba Olbrzymie połacie terenu wymodelowanego z zegarmistrzowską precyzją dosłownie zapierają dech w piersi, perfekcyjna animacja postaci, framerate wyrabiający w jednej ramce (60 FPS-ów, sporadycznie zdarzają się lekkie chrupnięcia) - mistrzostwo świata Do tego puch... Autorzy zapowiadali ok. 40 rodzajow nawierzchni - i rzeczywiście, jest ich od groma! Zróżnicowane takstury podkreślają ich specyfikę, nie obeszło się również bez wyraźnego wpływu na model jazdy (miód!) O ile soczysta kolorystyka i subtelny Motion Blur np w jaskiniach wywarły na mnie mocne wrazenie, tak tekstury nie zaskakują



W stosunku do TRICKY niewiele usprawniono w tym temacie, widać za to podciągniętą rozdzielczość. Warto wspomnieć o smeczkach, takich jak wybuchające fajerwerki, lawina, spedające stalaktyty lub ogromne glazy w jaskini, czy wreszcie zaskakująca akcja na mej facjacie pojawił się banan po tym jak ujrzałem mały semolot, który niefortunnie zahaczył o wierzchołek drzewa i pikując zaryl w ścianę skalną, robiąc hałas Grając towarzyszyło mi ambiwalentne uczucie zawieszania między zedziwieniem a fascynacją, ot co Ogólnie RESPEKT! Czas na słow kilka o warstwie dźwiękowej Lezę i kwiczę, po prostu Lista dostępnych utworow jest długa niczym kolejki do mięsnego "za czasów Gierka", a wykonawcy przyprawiają o zawrót głowy Niechaj wystarczy Ci informacje, ze w charakterze exclusive na potrzeby gry kawelki skomponowali tacy kozacy, jak choćby Fatboy Slim ("Don't Let the Men Get You"), oprócz tego usłyszysz m in Chemical Brothers (łącznie 33 kozackie utwory) Cóż chcieć więcej. ? Fantestyczne dźwięki lektor zagrzewający do walki orez .. certyfikat THX (wg George'a Lucase) Ja wywinąłem uszy, bowiem jest to "naj-naj" dźwięk dostępny "pod strzechą" (www.thx.com). W związku z powyższym PS2 oferuje PEŁNY DTS (5.1), co uznaję za czary i wołę czolobitne poklony przed ELECTRONIC ARTS. Jeko Fatality - Split Screen dla 2 Graczy, radzący sobie wyśmienicie



GTA na desce snowboardowej? No ba! Do tego jeszcze TONY HAWK'S... GRAN TURISMO i TEKKEN;).

Tak definitywnie kocham tę grę - jest WIELKA, dynamiczna, młodzieżowa, przepyszna Aby ją zdobyc dorabiaj choćby stając na rzęsach lub chodząc na uszach (cokolwiek) - nie pożałujesz! SSX3 mnie ma, pewnikiem będzie mieć! Ciebie □

PS Miałam przyjemność szarpać jedynie w wersję na PlayStation 2, wkrótce nastąpi launch rowniez na GameCube a i Xboxa (24 październik) oraz GBA



PS2 Gra oferuje tryb on-line, który wkrótce przetestujemy na łamach PE PS2 Uffff, opuszki na moich kciukach nadają się do definitywnego momentu, hihihi!





SKYNET
10 lat na rynku !

PS2
PlayStation 2

899,-*

- raty przez telefon
- sprzedaż wysyłkowa (24/48h, cały kraj)
- na terenie Dolnego Śląska towar dostarczymy osobiście
- możliwość negocjacji cen
- gwarancja jakości
- profesjonalny serwis
- skup gier i konsol

AKCESORIA PS2

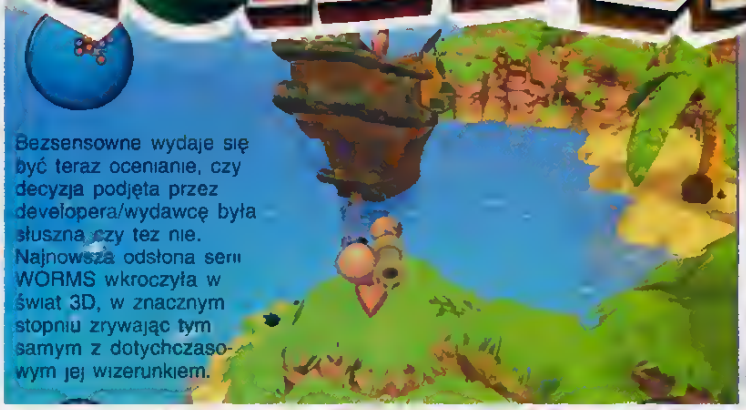
Memory Card 8MB Sony	129,-
Pad Dual Shock	55,-
Pad Dual Shock2 Sony	149,-
Myszka USB Logitech	75,-
Kierownica CYBER WHEEL	169,-
Multipad	80,-
Multipad + vertical	70,-
Kabel RGB	20,-
Kabel RGB Hi-Fi	25,-
Kabel RGB Hi-Fi DVD	30,-
Pal Converter	40,-
Kabel Link PS2	30,-
Kabel Optyczny	45,-
Kabel S-VIDEO PRO	50,-
Pilot DVD mini	50,-
Pilot DVD	60,-
Pilot DVD Sony	110,-
Przedłużacz Pada	20,-
Adapter Monitor PS2/XBOX	230,-
Adapter Pad PS2/PC	50,-
Głowica Laserowa V3,V4	300,-
Głowica Laserowa V5,V7	330,-

*cena obowiązuje przy zakupie konsoli z ripperem

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

Piła

WORMS 3D



Bezsensowne wydaje się być teraz ocenianie, czy decyzja podjęta przez developera/wydawcę była słuszna czy tez nie. Najnowsza odsłona serii WORMS wkroczyła w świat 3D, w znacznym stopniu zrywając tym samym z dotychczasowym jej wizerunkiem.





pomyśleć, ze wszystko zeczęło się od targów ECTS.. Dobrych kilka lat temu, kiedy londyńska impreza zaczynała dopiero wyrabiać sobie merkę zjawił tam niejaki Andy Davidson. Nie bez powodu. Przyszedł z napisaną własnymi siłami grą, którą miał nadzieję zaprezentować szerszej publiczności a zarazem poddać ocenie fachowców. Wybrał stoisko developere o nazwie TEAM 17, gdzia po krótkiej demonstracji szefowie tej firmy zaproponowali mu współpracę. On sam chyba jeszcze nie przeczuwał wowczas, ze już niebawem zapisze się w kartach historii jako twórca jednej z najbardziej znanych i popularnych serii gier na świecie. Jak dziś przyzneje program który zabrał ze sobą na ECTS nazywał się "Total Wormage", jednak ze względów marketingowych tytuł został ostatecznie nieco skrócony i gra trafiła do sklapów jako ...

WORMSy po dziś dzień stanowią doskonały przykład na to, ze do największych pokładów miodności dokopać się mozne dzięki najprostszym rozwiązaniom. Zamiast rozbudowanych poziomów czy wysokiej jakości grefiki, programiści zaproponowali coś dokładnie odwrotnego: niezbyt rozległe dwuwymiarowe plansze, na których rozgrywana jest akcja, skromny arsenał, z którego później i tak wykorzystuje się tylko część podstawowych broni, wreszcie kilka małych robaków robiących za głównych boheterów. Gatunkowo gra zaliczana jest do zręcznościowych strategii turowych - ruchy wykonuje się naprzemian, a na wykonanie kazdego z nich Gracz ma taką samą ilość czasu. Fenomen tej produkcji wziął się przede wszystkim z prostej rozgrywki, niepowtarzalnej oryginalności, a takze spacyficznego humoru. Juz sam fakt, ze robaki zabijają się między sobą ze pomocą bazooki czy machanicznej owcy jest mało powiedzieć zabawny. "Robią" tez wypowiedane z jejem komentarze, które robaki wygłaezają po kazdym udanym lub nieudanym zagraniu. Rzecz w tym, ze recenzowane właśnia najnowsza odsłona serii w pewnym sensie zrywa z dotychczasowym, nakreślonym powyżej wizerunkiem gry. Dodanie do tytułu charakterystycznego "3D" determinuje główną zmianę, jaka odróżnia WORMS 3D od wszystkich poprzednich części - zmegania robakow przeniosły się do świata zbudowanego w operciu o pełen trójwymier. Dobrze to, źle? Szczerze mówiąc bezsensowne wydaje się być ocenianie, czy decyzja podjęta przez developera/wydawcę była słuszna czy też nie. Przykłady wprowadzonych w ostatnich latach na rynek WORMS ARMAGEDDON, a później WORMS WORLD PARTY pokazały, że pomysł został wyeksploatowany. Stąd przejscie w 3D nie traktowałbym na zasadzie rawolucji - raczaj naturalna kolej rzeczy. A ze ma to negatywny wpływ, o czym niestety muszę doniesć, ne jakość zebawy, to juz jest zupełnie inna para kaloszy.



Teoretycznie trójwymiarowe środowisko stanowi dla gry same plusy: bardziej szczegółowa grafika czy tez np. większa precyzja w kontroli poczynań robaków, m.in. z uwagi na mozliwości rotacji kamery o pełne 360 stopni i nieograniczone przełączania się do widoku FPP. Tym samym obserwowanie wydarzeń rozgrywanych ne mapie, wydawać by się mogło, powinno być znacznie dokładniejsze i bardziej szczegółowe niz w przypadku dwuwymiarowej planszy. Nic bardziej mylnego. Zacznijmy od tego, ze praca kamery jest jednym z większych grzechów głównych gry - została ona, delikatnie mówiąc, niedopracowena. W chwili gdy próbujesz np. rozejrzeć się dookoła, uzywając w tym celu prawej gałki analoga, a w pobliżu znajduje się jakiś obiekt (drewniana palisada, kamienie, most, ściana, cokolwiek), wówczas w większości przypadków obraz zaczyna wariować i kamera pokazuje wszystko, tylko nie to co chcamy. Normalnie akcja prezentowana jest w ujęciu TPP - kamera podąża za kontrolowanym robakiem. Uderzając w przycisk "R1" przełączamy się w tryb FPP - widok z oczu. Ponadto w dowolnej chwili mozna wcisnąć "R2" i przyjrzeć się powierzchni całej mapy z góry. Co z tego jednak, skoro sterowanie naszymi rózowymi wojownikami jest teraz trudniejsze i duzo mniej intulcyjne niz w przypadku klasycznego widoku 2D. Ciężko zwłaszcza wyczuć skoki - wkurzające, jeśli w pięćdziesięciu procentach przypedków zamiast dostać się na platformę wyzej zaliczasz glebę lub lądujesz w wodzie. Trzy wymiary w oczywisty sposob wpłynęły równiaz na specyfikę walki. O ile część podstawowych elemantów przeprowadzania ataku na przeciwnika pozostała w niezmienionej formie (rozgrywka bez zmian przebiega turami, mamy stały limit czasu na oddanie ruchu, udostępniono niamal ten sam arsenał), o tyle trochę inaczej wygląda kwastia celowania. Wiatr wiał i wiać zawsza będzie z jednej strony, ale tu etrzalać można przeciez w dowolnym kierunku w zakresie 360 stopni bez ograniczenia wersji 2D do strony prawej lub lewej. Stąd po kazdej zmianie pozycji naszego robale (wystarczy mały obrót) trzeba brać poprawkę na aktualną pozycję i siłę wiatru. Na szczęście do tago szybko mozna przywyknąć. Uzbrojenie nie zmieniło się i pozostała większość zebawek z poprzednich wersji - bazooka oraz granaty nadal wykorzystywane są zdecydowanie najczęściej. Nie będę jednak ukrywał, ze ciężko jest wczuć się w walkę rozgrywaną w trójwymiarowym środowisku. To juz nie "to".



LEMMINGI już o tym wiedzą



Był trójwymiarowy TETRIS, były LEMMINGI... I gdy wydawałoby się, że istota ludzka uczy się na błędach innych (to się nazywa ewolucja, czy coś), powstają takie oto WORMSy 3D. Pięna komera, mniej intuicyjny interfejs oraz - co najważniejsze - znacznie mniejsza czytelność rozgrywki zabiły ducha dawnych robali. Jeśli przypadły Ci do gustu HOGS OF WAR (PSX), spróbuj koniecznie WORMS 3D; jeśli jednak spodziewasz w tej grze kolejnej rasowej, zabawnej i prostej gry dla całej rodziny, do której przyzwyczaiła Cię TEAM 17, to ostrzegam - będziesz zawiedziony. Moja żona, która do tej pory przepadała za WORMSami, pograła dwie i kazała mi włączyć wersję 2D. Nie dziwię się jej. [ściana]

Ocena: 7 -



ziemi przy wybuchach granatów i min, skały warstwami odpadają po przywaleniu rakietą, gdzieś z góry spadają pozostałości krateru nadszarpniętego atakiem z powietrza ("airstrike" ponownie daje radę). Odgłosy walczących robaków tradycyjnie już wygłaszają pod nosem różnego rodzaju komentarza i przyznać trzeba, że pomysł jak zawsze się sprawdza - do wybory jest pokaźna bibliotaka sempli. Niesamowicie wpada w ucho główny kawałek muzyczny z menu, rewelacja. Pochwalić też trzeba rozbudowanie nowych WORMSów pod kątem trybów dla pojedynczego Gracza. Oprócz fachowo zrealizowanego Tutoriala oraz opcji wykonywenia zadań specjalnych (np trafić na czas w kilka punktów na planszy, zniszczyć jakiś obiekt), za które odblokowują się później dodatkowe plansze oraz przedmioty, pnorytetem zabawy został bardzo złozony i zrealizowany w oparciu o scenariusz - misje powiązane są wątkiem fabularnym - tryb kampanii. Mnóstwo plansz, zadziwiająco wysokie AI wrogich robałów i przynajmniej kilkanaście godzin wysokiej jakosci rozgrywki. Multiplayer oferuje to samo co poprzednie części saril, więc przy jednej konsoli pobawi się do czterech osób. Nie uwzględniono natomiast opcji on-line, co traktować trzeba jako krok wstecz (WWPARTY w warsji na DC). Szkoda. Z drugiej strony, ta gra nie ma kompletnie żadnych szens na zdobycie choćby połowy popularnosci wersji 2D. WORMS 3D wyraźnie brakuje elementu niespotykanej grywalności, znanej ze zmagan na płaskich planszach. Niby



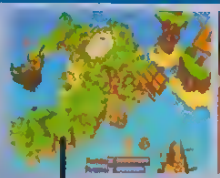
Nie zachwyca niestety strona techniczna. Spodziewać się było mozna znacznie, znacznie ładniejszego środowiska gry, tymczasem wszystkie mapy zbudowano zupełnie bez polotu, żeby nie powiedzieć w sposób prostacki. Część z nich jest zwyczajnie brzydka, negatywne wrazenie potęguje jednolita kolorystyka oraz nikła liczba obiektów. Słabej jakości tekstury, w dodatku gdzieniegdzie wyświetlane z błędami, to ostateczny cios zadany w stronę grafikow. Jedyne co moze się podobać, to duza interaktywność środowiska - kazdą mapę da się całkowicie zniszczyć. Powstają efektowne wyrwy w



STEROWANIE

czyli wskazówki do potrenowonia "no sucho"

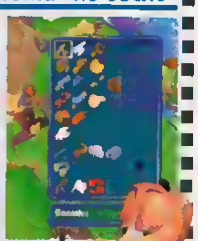
Zanim zaczniecie grac radzę wpoić sobie sterowanie - nic nie denerwuje tak jak próba opanowania robali w trójwymiarze



widok z góry



tryb FPP



wybór broni

skok

poruszanie się

rotacja kamery



strzał, akcja





Gra ukaza się tez na Xboxa i GameCube (31 pazdziernik)

SKYNET
10 lat na rynku !



XBOX
899,-

XBOX	899,-
XBOX+EVO 2,6	999,-
XBOX+EVO 2,6+(osoba)	
-40GB	1299,-
-80GB	1399,-
-120GB	1499,-
KABEL RGB	35,-

- raty przez telefon
- sprzedaż wysyłkowa (24/48h, cały kraj)
- na terenie Dolnego Śląska towar dostarczymy osobiście
- możliwość negocjacji cen
- gwarancja jakości
- profesjonalny serwis
- skup gier i konsol

SKYNET
Wrocław ul. Zgodna 4
tel. (71) 344 02 49, 341 44 54
czynne: pn.-pt. 9-19, sob. 10-14
www.skynet.pl, info@skynet.pl

SOUL CALIBUR II



Postacie w SC2 dysponują ogromną paletą uników - szczególnie bryluja na tym polu Yunsung, którym można odwalać naprawdę efektowna akcje. Na screenie widzimy salto z postawy, chociaz równie dobrze można było użyć ciosu z przeskokiem. Tego typu akcje są niesamowicie widowiskowe, szczególnie jeśli poprowadzimy z nich dalszą akcję - po wylądowaniu Yunsung może spróbować szybkiego podcięcia, serii na klatę, bądź kolejnego uniku. Pytanie brzmi: z czym wyjedzie Nightmare...?

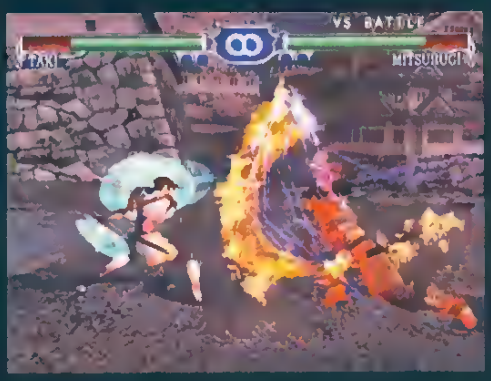
"Soul Calibur 2 - it's official" - tak właśnie mogą powiedzieć sobie Gracze ze Starego Kontynentu. W sumie nie czekaliśmy na niego tak koszmarnie długo, jak na niektóre TEKKENy, prawda? Chociaż wiedzieć, co ma do zaoferowania wersja PAL...?

Doszło trzech dodatkowych zawodników, podobnie jak w wersji USA (patrz ostatni "Kącik bijatyk"). Są to Lizardman, Assassin i Berserker. Pod względem technicznych usprawnień - zarówno w sferze gameplayu jak i oprawy - również wszystko zostawiono po staremu, łącznie z paroma bugami, z którymi już się pogodziliśmy; mówi się trudno. Co więcej można powiedzieć dzisiaj "na chłodno" po opadnięciu emocji oraz dogłębnej analizie tego tytułu (w moim przypadku)? Początkowe nadzieje na doskonały balans postaci uleciały wraz z odkryciem pełnego potencjału niektórych zawodników - Cervantes, Mitsurugi, Yoshimitsu, Ivy, Nightmare, Xianghua - te i jeszcze parę innych postaci dominują nad resztą z różnych powodów - masakryczna comba, siła ciosów, zasięg, szybkość, super-bezpieczne techniki... Można by wyliczać dalej, tylko co to zmieni? Graczie podchodzący do gry w czysto praktyczny sposób nie muszą





Ivy dysponuje ciosami o ogromnym zasięgu, jednak w razie błędu trzeba się liczyć z karą. Niemniej Isabella potrafi skutecznie trzymać przeciwnika na dystans, a nawet jeśli klient się zbliży, to może go szybko zmasakrować, bądź znowu odepchnąć. Chociaż Xianghua ma właśnie okazję, aby się wyżyć - zmarnować taką szansę to wielki błąd.



Efekty świetlne to charakterystyczny smaczek SOUL CALIBURa. Jak pewnie zauważyliście, jest ich wiele rodzajów na rozmaite okazje: ciosy nieblokowalne ciągną warkocz ognia, wyprowadzaniu guard crushów towarzyszą charakterystyczne błyski, a podczas ciosów odbijających atak broń mieni się purpurą. SC 2 to feeria barw, a co za tym idzie - efektowna widowisko.

Kilku zawodników potrafi wykonać bardzo fajna akcje ze ściany. Fakt, są one niezmiernie trudna do zastosowania w poważnych pojedynkach (czysty szpan), jednak jeśli dobrze wybierzemy moment takiego manewru, to czasem uda się zrobić przeciwnikowi ku-ku, a i satysfakcja jest niesamowita! Szkoda tylko, że nie pokuszono się o pełnoprawne rzuty o ścianę - na pewno wyglądałyby wspaniale, będąc zarazem skutecznymi akcjami.











Najważniejsza sprawa, to dobra znajomość swoich ciosów. Spójrzmy na powyższy przykład - Yunsung zaryzykował potężne cięcie, które zabiera sporą ilość energii. Popełnił jednak poważny błąd: cios ten jest bezpieczny na bloku tylko w razie maksymalnego dystansu, tak więc zaraz polaci gwarantowana kara w wydaniu Seung Miny. Jeśli jednak kontra pójdzie na low, to po prostu nie trafi - w trakcie recovery tego ciosu Yun wykonuje niski podskok. Cios ten ponadto rozbija blok na pierwszym poziomie Soul Charge, a także przed trafieniem unika lowów i niektórych pionowych ataków. Skąd jestem taki mądry? Czytałem już teksty z nowego PORADNIKa,).

...prostych w prowadzeniu postaci. Z kolei ktoś, dla kogo bardziej ... styl i klimat zawodnika, będzie musiał nierzadko dużo więcej ... na swój sukces - potem satysfa... z wygranej jest niesamowita, gdyż S... pozwala na piękną, przemyślaną i tak... grę.

...aspektów technicznych ... wspomnieć o w trzech w... tak ... się ... a to ... tekst ... wyjąt... w ... palecie kolorów. Wersje PS2 ... za nią, z gorszymi ...eksturkami i ... szarpnięciami an..., natomiast GameCube ... Hm... brak przełącznika 50/60Hz (... nego na PS2) sprawia, że ... kuleje - i nie mam na myśli ... z framerate'm, bo te w wersji ... są naprawdę epora... dyczne ... o okrojenie ciosów z ... kletek, co wyłapałem gdy ... jednocześnie (ustawiony obok ... wszystkie wersje. Niby mały ..., ale nie da się tego przeoczyć.

...iwiek by nie powiedzieć, dostajemy ... najlepszą, najbardziej dopracowa... adycję świetnej gry. W dodatku takiej, która już zdobyła ogromne rzesze ...bicioli w Polsce, a grono to dalej ...ybko się rozrasta. Została nawet ... oczątkowana idea cyklicznych ...azdów Graczy, z których pierwszy - ... mencie, kiedy to czytacie - ... już się odbył (więcej ... rmacji wkrótce). SC2 to gra na wiele lat - każdy, kto zakochał się w pierwszej ..., prawdopodobnie utonie też w drugiej. Tytuł zdobył nasze serca swoim niesamowitym klimatem, doskonale ...myślaną rozgrywką oraz wspaniałą ...wą AV. Czy można pragnąć czegoś więcej? Oczywiście, że tak! (...) PORADNIK z najlepszym opisem Waszej ulubionej gry jest już w drodze! ...naliśmy nad nim prawie pół roku, konsultując się z najlepszymi Graczami ... całym świecie.□

...W Anglii gra sprzedaje się najlepiej w ... na konsolę GC, osiągając 38% ... liczby. Na kolejnym miejscu PS2 z 34% oraz iXi z "rasztą".

The Legend Will Never Die

Tutaj obserwujemy Auto Evade w pełnej krasie. Raphael odchyla się, po czym częstuje Kilika ciosem, który ogłusza na counterze .. Czyż to nie sympatyczne? Ba, wręcz nieco przegięte! Ale jeśli tylko szermierz zanadto zaufa swoim tanim sztuczkom, to Kilik wycwani się i zamiast ciosu, następnym razem spróbuje rzutu - i już Raphael ma problem. Niestety, tak łatwo jest tylko w teorii, gdyż - jak to w życiu - przeciwnik również stara się przeniknąć nasze zamiary, co niejednokrotnie obraca nasz piękny plan w wizję porażki...





WERDYKT Mottego

NAMCO | BIJATYKA

9 | 8 | 10

9+

SC2 to dla mnie gra-ideał. Zwyczajnie najlepsze mordobicie na domowe platformy.

PLUSY	MINUSY
▲ niesamowite walki	▼ drobne błędy w systemie
▲ wspaniałe postaci	▼ nieco drewniana animacja (tylko GameCube)
▲ rewelacyjna oprawa	

OCENY: KILLOT 9+, CON 9+, MAZZI 9 | 1-2 GRACZY, MEMORY 137KB | NOŚNIK DVD

Za udostępnienie gry w wersji GC dziękujemy firmie Lukas Toys.

WSPOMNIENIA



Pierwszy raz z konsolą zetknąłem się w gralni Raczka, kilka dni później w "Trytonie" (poznańscy wyjadacze kojarzą te dwa kultowe miejsca). Można tam było za odpowiednią opłatą pobawić się najnowszymi konsolami co czynniśmy z kumplami z wielką chęcią. Wierzcie lub nie ale mnie jakoś nowy sprzęt nie rzucił na kolana - może to wynikało z atmosfery panującej w gralni (zaduch, dym masa ludzi), a być może PSX'owe fluidy zwyczajnie mnie wówczas omijały .. Niemniej spore wrażenie zrobił na mnie TOSHINDEN (pełen trójwymiar) z kolei zupełnie beznadziejny wydawał się TEKKEN (tak zresztą zostało do dzisiaj) Później wielokrotnie zaczytywałem się w tekstach o PlayStation w "Top Secret" i "Secret Service', wreszcie pojawiła się u mnie żądza posiadania sprzętu na własność Choć muszę się przyznać że na początku marzyłem o Saturnie (zagrywałem się w "Sega Worldwide Soccer') Ostatecznie 'naprostował" mnie CRASH BANDICOOT i wkrótce sprawiłem sobie właśnie PSX'a

Najbardziej hardkorowe akcje przeżywałem grając w TOMB RAIDERa bez karty pamięci (wraz ze Słomenem, greetz!) Polegało to na tym, że każdego dnia dochodziliśmy etap dalej jednocześnie ćwicząc bezbłędne przechodzenie wcześniejszych leveli Największe problemy były na wielopoziomowych kondygnacjach z greckimi bogami (czy coś takiego) gdzie Lara co chwilę leciała w przepaść W koncu udało nam się dotrzeć do mniej więcej 2/3 gry (jak wynikało z opisu) i wówczas nastąpił spadek napięcia w całej okolicy, tym samym resetując grę Kilkanaście godzin szarpanie na darmo!

Z kolei przy okazji premiery FINAL FANTASY 7 straszne podjarany tym tytułem (szeroko na jego temat rozpisywały się zachodnie magazyny) ruszyłem do sklepu, dorwałem jedyny egzemplarz gry i wróciłem czym prędzej z cennym łupem do domu Okazało się, że jest to niemieckojęzyczna wersja FF7 Nie dane mi było liznąć tego języka grałem jednak niestrudzenie i udało mi się przejść grę w ok. 25 godzin (nie czytałem dialogów) Sporo straciłem ale wierzcie mi - i tak czułem magię tego tytułu chociaż ni w ząb nie rozumiałem, "o czym oni do mnie rozmawiali")

Pamiętam jeszcze Sylwestra spędzonego przy WARCRAFT 2 maratonach z ISS '98 z kuzynem (Arek, greetz!) fascynację pierwszym RESIDENT EVIL. W mojej sentymentalnej klasyfikacji konsol PSX znajduje się zaraz za NES-em □ [koso]

TOP 6 KOSO

1 Final Fantasy 7
2 Tomb Raider
3 ISS '98 / Pro Evo / Pro Evo 2
4 Final Fantasy 8
5 Resident Evil
6 MGS



Zawsze byłem wielkim fanem bijatyk i właśnie z tego powodu zapałałem wielkim pożądaniem do konsoli PlayStation Pamiętam kiedy jeszcze jako pecetowiec (cierpiący mordęgi z powodu zerywającego SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO) odwiedzałem katowicką giełdę Pewnego razu zapuściłem się do szatni, gdzie urzędował Ściera i jego gralnie Pierwsze spotkanie z TEKKENem 2 było czymś magicznym - juggle rzuty wielosegmentowe dynamiczna kamera - wszystko to zrobiło ogromne wrażenie na człowieku który poza beznadziejnym "FX Fighter" mógł co najwyżej popykać na pecetowej wersji TOSHINDENa (do dziś mam przed oczami rozdziewione gęby kumpli, kiedy okazało się że jednak da się wykonać nawet najtrudniejsze supery na klawiaturze) Potem pojawił się SOUL BLADE, a jako że Ściera nie sępił tylko dawał pograć, to utworzyła się niewielka grupka Greczy, która do dziś ciśnie w kontynuacje tych tytułów (m in Icek i Jajo, chociaż przewijało się wielu ludzi) W końcu pewnego dnia poszedłem do Ściery który wykombinował mi jakiegoś starego ale dobrze działającego PSX'a Tak wieśnie zaczęłe się moje zejawka konsolowe..a jak to się mówi - "stara miłość nie rdzewieje" □ [mutti]

TOP 6 MUTTI

1 Tekken 3
2 Wipeout
3 Time Crisis
4 Toshinden
5 Medievil
6 Soul Reaver

Voodoo Vince



Przez pierwszą godzinę spędzoną z grą dosłownie byłem oczarowany, później emocje opadły. Zabawa opiera się o stary jak świat gier wideo, wyświechtany schemat: "wykonaj zadanie, aby dostać w nagrodę przedmiot, z którym udaj się do kogoś".

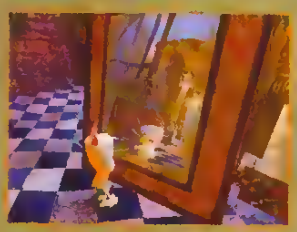
Tytułowa postać to lalka, nie mająca jednak nic wspólnego z bublami pokroju Barbia, ktora za sprawą psotliwej opatrzności została tchnięta do życia Zadanie Vince'a jest proste uratowac swoją właścicielkę Madam Chermaine porwaną przez zbirow pracujących dla Glownego Zlago w lokalnym swiecie - Kosmo Problem w tym ze dokonanie tego czynu będzia wymagac od Ciebie determinacji i wytężenia resztek szarych komorek ktore pewnie systematycznie zabijasz, co weekend na Imprezie

Gra opiera się o stary jak świat gier wideo, wyświechtany schemat 'wykonaj zadanie aby dostać w nagrodę przedmiot, z którym udaj się do kogos' Tak, nic nowego sztampa a jednak gra potrafi wciągnąć (gdybym miał wskazać tytuł podobny bez wahania padłoby na MUNCH'S ODDYSEE) Zerkając we wszelkia mozliwe zakamarki lokacji łykasz artefakty z pomocą których kasujesz przeciwnikow w wymyslny sposób Jak? Cóz oprocz standardowej piąchopiryny i "wiatraka" ramionami nasz "lalek" potrafi zabić się na poczekaniu, czyniąc to w wyszukany sposób, a towarzysząca jego zgonowi tala uderzeniowa czyni dzieło zniszczenia Budka lub imadło spadające na łeb wielki potrzask samobojczy skok do wielkiego młynka, cokolwiek - humor jakby zapozyczony z "Looney Tunes' Oprócz tego developar (BEEP INDUSTRIES) zadbał o humor sytuacyjny, występujący na kazdym kroku, np niemo wysmiewając kogoś, Vince patrzy w stronę kamery, waląc minę tak wymowną, za mozna własnego gluta połknąć, jajcarskie dialogi Wiesz juz zatem ze boki można zrywać. A co ma do zaoferowania rozgrywka? Podpaliwszy swój słomiany, pusty łeb, Vinca musi szybkensem przenieść płomień i podłożyć go pod kilka dedykowanych "palników" Dorwawszy jabłko i dostarczywszy je pomnikowi konia, wdzięczna szkapa ofiaruje super-kopniak, w efekcie czego Vince ląduje na szczycie wiezy posrodku rynku, aby móc ustawiac dowolną godzinę - notabene swietny patent choć niejaki Blinx z pewnością nie podziela mojego zdania;) Oprocz zadan wymagających zręcznych palcow, gra wymaga przeda wszystkim trzeźwego myślenia i kojarzenia faktow Ot po przeczytaniu tabliczki informacyjnej Irza zaskoczyć, ze zauwazony wczesniej szczagół nadaje się do wykorzystania, czy cos w tym stylu (znajomość języka angielskiego wskazana) W tym momancie dygresja mniej zaprawieni w bojach entuzjasci platformerów mogą mieć problemy z tytułu taktu iz system hintow został potraktowany po macoszemu Kontynuując wątek, jedno z ciekawszych zwariowanych zadań polega na dostarczeniu naukowcowi części niezbędnych do zbudowania balonu, w tym butli z gazem Eksplorując ogromną jaskinię, musisz się wspiąc z butlą na sam szczyt podążając systemem ścieżek i ruchomych kładek Jeden fałszywy ruch i BUM! W pamięci zapadają również potyczki z bossami "oszczędnie zbudowanym" dinozaurem lub lalką (pomysłowy patent walka ma miejsce na wielkiej makiecie kolejowej) Oprocz tego co bardziaj masakryczne patenty, np produkcja kiełbasy słodziutkie cartoonowe zwierzaczki trzeba bezlitosnie zmielic - systemem przestewnych taśmociągów wpakowac do maszyny do mielenia mięsa Albo rozterki zołwia po dostarczeniu mu matenalow jesli się skusisz na tan tytuł, będziesz zdrowo brechtać

Oprawa graficzna nie powala w porownaniu do JAK2 wręcz cienko przędzie) Efektów specjalnych budzących zachwyt brak Niby jest w porządku (miajscami bardzo ladne tekstury), a jednak ograniczona paleta kolorow (za duzo fioletu! [Ś bredzisz w gorączce]) po kilku godzinach szarpania sprawia, iz człowiek czuje się przytłoczony (interesująca lokacja z lokajem-duchem lewitującym nad przepascią) Animacja taz nie zaskakuje (30 FPS-ow i potrafi chrupnąć) za to muzyka potęguja klimat poszczegolnych lokacji (kręcący jazz, wszak akcja w Nowym Orleanie zobowiązuje) VOODOO VINCE mozna określić mianem "powtorki z rozrywki' - taki to miszmasz MUNCHa (X) oraz szarakowego GEXa

Motorem napędowym do podejmowania działan jest nietuzinkowy humor Gra się fajnie choć po pewnym czasie bez specjalnej wczutki, wkurzają marnie wydesignowani przeciwnicy, absolutna liniowosc, poza tym tytuł pęka w przeciągu ok 10 godzin (30 lokacji) □





Miłe zaskoczenie



"Ja pierdykam, zrobili CONKERa na Xboxa" - takie odniosłem pierwsze wrażenie. Gra się spara różni zamiast wkurzanej wiewiórki mamy gostka z płótna z trzema szpilami w głowie, ale generalnie ta też jest przygodówkowo-platformowy miksik ze szczypta pieprzu. Świetny klimat, ogram voodoo motywów (Nowy Orlean, jazz, sam bohater), a wszystko niesamowicie śmieszne. Humor raczej dla dojrzalszego odbiorcy, szalony, wykręcony w stylu najbardziej odjechanych kreskówek (Krowa&Kurczak rox). Liniowa, całkiem krótka i co tu dużo gadać.. "jednorazowa". □ [pingu]

Ocena: 8

WERDYKT

HIVa

DEEP INDUSTRIES PLATFORMOWA

7

Jajcarski tytuł. Stara, sprawdzone patenty, główkowanie i sympatyczny główny bohater.

PLUSY	MINUSY
▲ wyszukane gagi	▼ za krótka!
▲ spora kombinowanie	▼ design przeciwników
	▼ trza cos stop manualnie kręcić kamerą

DEMO: SOMA Za. MAZDA Ja. LINIA:



Wallace & Gromit in Project Zoo



Chciałbyś przez 18 godzin na dobę kleić figurki z plasteliny i żyć z tego dostatnio? Taki Nick Park zbija niezłe kokosy, a i Oscara udało mu się zdobyć. Jakiś czas temu świat oglądał doskonałą kreskówkę pt. "Wściekła Gacie", potem powstało jeszcze kilka filmów (m.in. chyba najbardziej znane "Uciekające Kurczaki"), dziś przyszedł czas na zabawę przy konsoli z dwoma bohaterami tegoż filmu - Wallace'em i Gromitem.

W&G to platformówka, ale odbiegające od stylu do którego przyzwyczaiły nas produkcje pokroju JAK&DAXTER czy RATCHETT&CLANK. Najwłaściwszym porównaniem byłby TAZ:WANTED. Etapy nie są wielkie, ale trzeba sporo kombinować, by przebić się dalej. Nie ma bezcelowego zbierania pierdół (tzn. jeśli jest, to na pewno ma to swój cel.). Na każdym levelu czeka na Grecza kilka celów, które musi wykonać. Z reguły jest to polecenia uwolnienia jakiegoś zwierzęcia, gdyż o to właśnie w grze chodzi - wyzwolić miejskie zoo z łap (skrzydeł?) pingwina-despoty, Feathersa McGrawa. Fabule daleko od stylu i zgrabności "Wściekłych Gacı", niestety...



Gracz steruje poczynaniami Gromita. Pilak skacze, strzela z pistoletu na banany (podobnych wynalazków jest w grze sporo, wszystkie zakręcona - wazak Wallace to, poza tym że "typisz ingisz flegmatyk" z niego, jest również wynalazcą; w późniejszej fazie gry przyjdzie strzalać np. z guna na rzepę) i generalnie wachlarz jego ruchów nie wykracza poza to, co wszyscy fani platformówek już znają. Element kolekcjonerski występuje w postaci monet, których zdobycie Gromit celebruje w "jak-and-daxterowy" sposób, np. szczerząc michę (ale brakuje mu wdzięku, prawdę mówiąc). Podczas eksploracji leveli często zdarza się, że Gromit będzie potrzebował pomocy Wallace'a przy uruchomieniu jakiegoś urządzania. Należy wówczas znaleźć odpowiednie narzędzie i uzbierać określoną liczbę nakrętek i śrubek. Wówczas Wallace przystępuje do pracy i po chwili przejścia stoi otworem. Niemniej koleżka nie wszędzie może dojść, tak więc by umożliwić mu dojście w dane miejsce należy coś wcześniej zrobić, usunąć jakąś przeszkodę. Elemsnty logiczne komponują się z całością w całkiem przyjemny sposób, całość zaś ubarwiona jest szczyptą humoru. Do łez ubawił mnie motyw z wzywaniem swego pana przez Gromita. Otóż psiak.. gwizda na niego, niczym na kundla:). Gre liczy sobie 23 etapy rozrzucona w sześciu różnych lokacjach, do tego siedem etapów bonusowych. Te ostatnie to prawdziwe wyzwanie - wymagana małpia zręczność i diabelska cierpliwość.



O ile w tamacie rozgrywki różnic między poszczególnymi wersjami nie ma żadnych, tak w kwestii wizualnej istnieją, w dodatku są one jak najbardziej zauważalne. Najgorzej wypada PS2 - animacji daleko od pełnej płynności, a tekstury mogłyby być bardziej dopracowane. Lepiej wypadają Xbox i GameCuba (nie ma problemów z animacją), a w przypadku tego ostatniego warto wspomnieć o sięgającym daleko horyzoncie (robi wrażenie). W tle pobrzękują motywy sytuacyjne - w zoo są to odgłosy natury i pohukiwanie tropikalnych zwierząt, w kopalni dźwięk młotów i jeżdżących wózków itd. Muzyka nie rzuca na kolana, ot - zwykła rzemieślnicza robota.

WALLACE&GROMIT to tytuł przeda wszystkim dla młodszych Graczy. Poziom trudności nie jest zbyt wysoki (jeśli nie liczyć leveli bonusowych) i wyjadacze nie będą tu mieli czego szukać. Do gry wrzucono kilka bonusów (filmiki, reportaż z produkcji), ale nijak nie rzutuje to na ocenę końcową. Trafnie podsumował to Kujot, twierdząc że galana i bonusy autorzy umieszczają najczęściej w przypadku kiepskich tytułów, chcąc w ten sposób pokazać, "za gra jest wprawdzie crapowata, ale zobaczcie, że się napracowaliśmy". Trafniej bym tego nie ujął:). Bo W&G wygląda tak, jakby programiści niewiele się nad nim napocili.□





Tak to już jakoś jest, że jeśli kreskówka jest udana, to gra na jej podstawie niekoniecznie... Oto i kolejny przykład.





Zabawne, proste i ładne



Bardzo fajne pierko, skierowane do nieco młodszego odbiorcy (zadanie są popierdółkowate, co wcale nie znaczy, że łatwe). Zaskoczyło mnie niezłe wykonanie: fajne kolorki, niezłe tekstury i sporo obiektów tworzących dość bajkowy obrazek (fromerate nie wyrabia, a szkoda). Zabawne są niektóre zdolności psiora jak np. odbicie od ściany (jak w filmach kung-fu), gwizdanie na opiekuna, albo elementy capoeira. Manualna kamera miejscami wkurza. Pewnie w natłoku konkurencyjnych, nie ma co ukrywać - lepszych gier, W&G nie zostanie zauważony, a szkoda.□ [ściera]

Ocena: 7-



WERDYKT Kosa

GAME INTERACTIVE PLATFORMOWA

6 7 **6+**

Kreskówka była lepsza. Używać wyłącznie w okresie posuchy.

PLUSY	MINUSY
▲ elementy logiczne	▼ nuda (zwłaszcza dla wyjadaczy) ▼ cień kreskowki

OCENY: 1 GRACZ, MEMORY STICK, NOŚNIK - DVD

THE SIMPSONS HIT&RUN



Najlepsza gra traktująca o THE SIMPSONS? Mało? To najbardziej udana konsolowa produkcja oparta na filmie/serialu TV! Pełne zaskoczenie, humor w ilości hurtowej, bardzo klimatyczna oprawa... Że kopia GTA? A ile jest takich produkcji? Jedna?!

...lecale ...dni miesiące wstecz - Londyn, targi ECTS. Śmigam gdzieś w poszukiwaniu kolejnego grosnego tytułu (warsję, że śmigałem między press-roomem, zapleczem KONAMI, gdzie można było w skradankowy sposob 'zaopatrzyć" się w pieczywo francuskie, a barem - poczytuje za złośliwą, nieprawdziwą i wymyśloną przez gangstarów). W drodze miga mi kolejny ekran z jakimś odpalonym tytułem. Kątem oka odnotowuję napis THE SIMPSONS HIT&RUN. Nie zwalniam kroku. Skejtówka i wrestling osadzone w realiach tago eerialu były mocnym nieporozumieniem . Nie widzę sensu, żeby w to grać . To będzie kolejne baaardzo średnia pozycja tylko dla fanów... O, dermowe czekoladki i piwo!" "Prazss, aj em wrom prezss!" Myśli ekspresowo śmigają mi pod czaszką. Dziś dołącza do nich jaszcze jedna - człowiek czasem nia wie, jak bardzo moze się pomylić.

Weź zalozenia prosto z GRAND THEFT AUTO. Przenieś dialogi i tłum postaci (ponad 50) z mającego przeciez ogromną widownię, telewizyjnego senalu. Do tego wszystkiego potraktuj Gracze najpierw jako osobę, która chca się swobodnie bawić, sprawdzać smaczki i ukryta questy, a dopiero na drugim miejscu jako chodzący, wypchany kasą portfel. Na bank zostaniesz kimś z ekipy twórców THE SIMPSONS HIT&RUN. Tytul porywa humorem, profesjonalnym klimatem. Dostajesz miasto (Springfiald, baza wypadowa Simpsonow), mocno powyginaną rodzinkę, szereg misji, śmigające fury i masę nawiązań, rozwinięć i dotąd niedostępnych miejsc, o które serial chociażby tylko lekko zehaczał (pola tytoniu, bar, sklap z komiksami). Rawalacja A! Tylko zeby nia było - ludzie nie bardzo czający tę zabawną, skiarowaną raczej do dorosłago widza kreskowkę będą ciąć z równia dużą przyjemnością! W końcu to "GTA-inaczej". Grywalność nie zalaje tu tylko naprawdę ortodoksyjnych wialbiciali realizmu i telanowali "Klan".

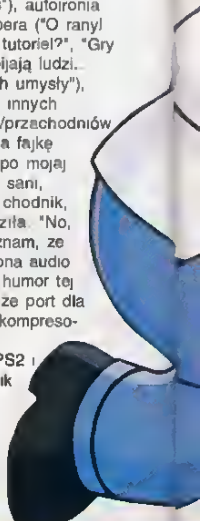


Główny zarys ściągnięto z sani GTA, to fakt, ala HIT&RUN ma przeciaż swój, dobrze dopasowany charakter. Przede wszystkim gra dzieli się na 7 epizodów, wrzucających Cię w odrębne części miasta, w losy różnych postaci. Zeczynasz jako spasiony, wielbiący własną osobę, piwo i telawizor Homer, na wagary zmykasz jako Bart, później szukasz go Lisą, będąc Marge udajesz się na nocną wyprawę detektywistyczną, nestępnie biegasz psychopatycznym sprzedawcą Apu, by w dwóch ostatnich rozdziałach wrócić do ekipy Bart i Homer. W sumie 56 misji spiętych luzackim scanariuszem, zahaczającym o porwania UFO, konspirację, szalonego policjenta, przapitago kapitana kutra rybackiago, tajamnicze czarne furgonatki i latające, mechaniczna osy. Nieźla. Model "jeździsz po różnych przygłupiastych kolazkach, rozmawiesz i podejmujesz zadania" jak najbardziej obecny. A ta, choć częściowo oparte na zblizonych schematach, dają ognie. Co powiesz na zbieranie z jezdni rozjechanych zwierzątek, by dostarczyć ja do lokalnego fast-foodu jako mięcho ne burgery? Mała rozwelenie zasilania kemar w fabryce nuklearnej, bo Homer nie lubi, jak go filmują śpiącego w pracy? Wyłapywanie malp, które uciekły pewnemu naukowcowi, bo jak sam stwierdze - "chyba nia lubią tortur"? Ściganie bandziora, zakończone skokiam przez rozwalony most? Nocne dostarczania pączków znerwicowanamu gliniarzowi? Niedopuszczenie, by do salonów trafiła nowa, brutalna gra wideo? Zakupy u smarkatych dealerów i ucieczkę przad policją? Proszę bardzo! Są nawat nielegalne wyścigi, sędziowane przez 3-letniago padalca.

Masa smeczków, motywów z eksploracją pozomie niedostępnych miejsc (skakania po dachach, jakichś wantylatorach, zapadniach, koszach, domkach na drzewie... Ot, swobodny, wrzucony jakby zupełnie od niechcania wątak platformowy). Do tego keskadarskia loty furami, opcja zakupu nowych strojów i aut (włączając w to wahadłowiec Barta, traktor, odrzutowy ponaddźwiękowiec, woz strazacki czy pieskarkę!), zdobywanie bonusowych minigier (np. wyścig zdalniaków, w który moza puknąć nawet 4 Graczy na raz!) czy szukania przadmiotów, które będzia się dało aktywować (przycisk zatapiający w paliwia nuklearnym jakiegoś precownika, teleport porazający prądem melpę itd.). Nowy THE SIMPSONS ma cholernie duża pokłady rajcowności - czy tago chcesz, czy nie. Jedynia nieznajomość języka angielskiego potrafi trochę popsuć zabawę . Bo teksty tutaj rozwalają. Przykłady? Homer potrącający ludzi, krzyczy np. "Wszyscy to lamarzy, oprócz mnia!". Bart rzucający, gdy kopiesz przechodniów: "Prawdziwa przemoc jest lapsza, niz ta z gier wideo". Nazwy miaji ("Fet and Funous"), autoironia developera ("O rany! Znowu tutoriel?", "Gry nie zebijają ludzi... tylko ich umysły"), reakcje innych postaci/przechodniów (jarająca fajkę ciotka, po mojaj krótkiaj sani, gryząc chodnik, stwierdziła: "No, zrób tak jaszcze raz, e uznam, ze jestaś moim mężam") Strona audio naprawdę solidnie podbija humor tej produkcji. Szkoda trochę, ze port dla GameCube'a ma mocno skompresowana wszystkie gedki, co odbiło się na ich jekosci PS2 i Xbox ze względu na nośnik radzą sobie na tym polu zdacydowanie lepiej.



Miasto, podzielona na kilka obszerów, wyposazono w



HIT & RUN czyli WALI W NOGI



To był poniedziałek. Przejąłem szkolny autobus wbijając go w ścianę banku. Ja miałem achroniacze, inne dzieci nie. Zamaskowany kumpel (osa) zrabił zadymę, a ja zgarnąłem kosę.



Uciekać mieliśmy z moją siostrą, ale za duża wypiła i utknęła w parcie. Panac na furę wyrwała jakiegoś marynarza. Maj kumpel wpadł, ale ja zniknąłem z łupem.



Na i dobrze! Więcej dla mnie. Zaraz kupiłem gojerek (jak być gangalem to z klasą, w hawajskich łachach śmigał przeciez nie będę), Lamborghini i fajne fasencje.

Klon GTA? W to mi graj!

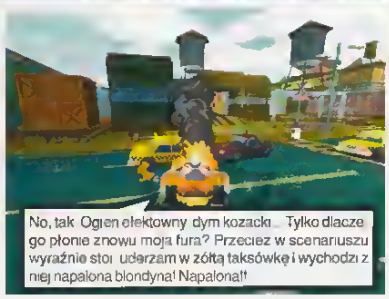


Ostatnie wyczyny Simpsonów ("WRESTLING" "SKATEBOARDING "ROAD KAGE") sprawiły, że sceptycznie podszedłem do HIT&RUN. Twórcy podchwycili idee z GTA3, przez co gra diametralnie różni się od w/w. Co prawda nie uświadczysz tu dawki brutalności jaką oferuje ROCKSTAR, ale "pożyczanie" pojazdów i kopanie [illegible]ów przechodniów to chleb powszedni. Klimat "Simpsonów" doskonale budują humorystyczne gagi wraz ze stojącą na dość wysokim poziomie oprawą graficzną. Doczepić się mogę do problemów z animacją, a także momentami irytującej pracy kamery. No i można pograć dłużej niż kilka godzin! [play]

Ocena: 7+



zawodowy design. Wszystko jest kolorowe, plastycznie wkomponowane, ze spora liczbą aut, ludzi, drzew, reklam i różnego rodzaju budynków. Owszem, dużo tu uproszczeń (modele postaci, samochody), ale w końcu to właśnie buduje prostą zależność, że w świecie HIT&RUN czujesz się jak wewnątrz kreskówkowego serialu. Można łamać mniejsze drzewka, maltretować zdarzakiem piaszych, rozbijać szyby, demolować fury (elegancki efekt eksplozji i zaopatrzonego w lekki cel-shading dymu!). I to jest tytułowe HIT, pozwalające zgarnąć trochę dodatkowej kasy. HIT napełnia też wskaźnik, po przekroczeniu którego pojawia się policja machając mandatem. I wtedy następuje RUN. Słabo wykonane RUN uszczupla wspomnianą kasę. Tyle filozofii. Całość, czyli zestaw HIT&RUN, przyjdzie Ci uskutecznać po spooorej rozciągłości Springfield. Konkretnie? Na przedmieściach, gdzie przelecisz nad rozwaloną cysterną i wozem strażackim; w dzielnicy wiejskiej, pełnej przyczep i rozoranej ziemi wewnątrz fabryki, gdzie śmigają ekipy w skafandrach, a radioaktywny kwas leje się z sufitu, na terenach będących w trakcie budowy, pośród





torów kolejowych i bocznic pociągów, w końcu w mojej ulubionej, łyknięte lekko z VICE CITY, portowej części miasta - zechodzące słońce, przeciekająca tama, doki z kutrami i ulice tak połądowane, że nie powstydziłoby się ich nawet San Francisco. Jest gdzie się powozić, zapewniam. Wszystko otulono ładnymi, gładkimi teksturkami (Xbox filtruje je minimalnie lepiej, ale PS2 i GC też niezle radzą sobie z krawędziami, czy rozdzielczością). Do tego nic się nie dorysowuje, a widoczność (np. po wdrapaniu się na jakiś dach/komin) potrafi wrzucić banena na usta. Paradoksalnie jedynym minusem grafiki jest element budujący jej klimat, czyli kreskówkowe uproszczenie. Przy takich realiach ocena po prostu nie mogła być wyższa.

VICE CITY łączyło w sobie poważne, ostre motywy i luzecką, wakacyjną otoczkę. Po jego wydaniu na rynku pojawiły się dwie gry kopiujące główne założenia. THE GETAWAY które łyknęło realistyczny, brutalny charakter, i recenzowany właśnie THE SIMPSONS. HIT&RUN, wrzucający w swoje ramy jajcarskie, pełne swobody podejście (ze względu na młodszych odbiorców nie ma tu np. pokazanego momentu kradzieży zajętego samochodu, a po prostu dosiadasz się jako pasazer, przejmując kontrolę nad kierowcą). Jeśli o mnie chodzi - więcej tak przemyślanych, zamkniętych w jedną zgrabną całość tytułów proszę! Przecież te akcje z wchodzeniem do wybranych budynków (można uruchomić np. alarm w planetarium, podpalić drinki w barze), bieganiem po ulicach Homerem w samych gatkach, przelatywaniem turą przez wnętrze wiezowca, czy kopaniem leżącego grubasa, wykrzykując 'Spoks, to się szybko zagoi" - po prostu urzekają. I dlatego nie sposób nie wsiąknąć w świat HIT&RUN □



■ Ech! Jak mawiała moja babcia: życie jest jak wycieraczka zawsze znajdzie się kłas, kto przyjdzie i się odleje. Laseczki mnie zdradziły i mimo zmiany fury na naprawdę kosmiczną, tajniacy namierzyli mnie czarnym furganem. Co miałem robić? Walłem i zwiałem. Zrobiłem też operację "na twarz" i mówią mi teraz Ben Affleck.

WERDYKT Myszuga

VIVENDI | PRZYGODOWA

7+ | 9 | 8 | 8

8

Simpsonowie, fury i chore sekwencje. Jajco + wesołe kombinowanie. A to dopiero trzeci klon GTA!

PLUSY	MINUSY
▲ swoboda GTA, debilizm Simpsonów	▼ trochę uproszczeo
▲ postacie, dialogi, masa smaczków!	▼ hmm... brak babeczek w bikini?
▲ zróżnicowany design miasta	

OCENY: | 1 GRACZ (2-4 MINI GIERKI) | MEMORY 220KB

Termin wydania wersji PAL - 7 listopad 2003

WSPOMNIENIA



O pierwszym PlayStation, gdy konsolka nie do końca oficjalnie trafiała na nasz rynek, wiedziałem jedynie ze coś takiego jest i tyle. Dopiero kumpel który wymachując rękami wykrzyczał mi, że "ne satelicie widział PSX'a i tam jest tak ze jestes normalnie w lesie i jabłka są i liscie' (CRASH BANDICOOT) pchnął mnie na tor. Kupic PSX. Kasę zebrałem po rodzinie, główną część wypracowując w pocie czoła na obrywaniu porzeczek i ze około 9 starych baniek nabyłem konsolkę SONY. Co ciekawe, kupowałem ją głownie z myślą o jednej grze o... BATTLE ARENA TOSHINDEN. Trojwymiarowe mordobicie z taką grafiką - po prostu musiałem to mieć. Szczerze powiedziawszy TEKKEN zupełnie mi umknął, a i w "dwojkę" zacząłem pykać stosunkowo późno.

Zabawna sytuacja powstała też przy ukazeniu się GRAN TURISMO, które w Polsce w ogole na początku nie było znane. Ludzie siedzący w temacie a jednoczasnie handlujący na giełdach... hmmm... kopiami legalnymi inaczej (nie czarujmy się, wtedy na ogół jedno pokrywało się z drugim) wyrywali włosy z głów. Sam pamiętam rozmowę ze znajomym, który dość szybko ściągnął japońską wersję i nie mógł się nadziwić ze nikt tego nie chce brać. Dopiero ogolna łama oraz recenzje/zapowiedzi w naszej prasie spowodowały, że ludzie masowo zaczęli w to grać. A kilkanascie tygodni wcześniej tytuł w ogóle nie miał wzięcia. Pamiętam też jak pierwszy raz zobaczyłem u Norbasa, nagrany na kasetę wideo filmik promujący nadchodzącego METAL GEAR SOLID. Znów niewiele osób czuło potęgę tego tytułu, ale scena z demolką pomieszczenia pełnego komputerów przy pomocy karabinu kompletnie amputowała mi głowę (na "stop-klatce" eneżizowaliśmy szkło sypiące się na podłogę czy ogień wylatujący z boków luty - to były rewelacyjnie opracowane szczegoły!). W ogóle czasy były piękne, pionierskie wręcz. Kłos na giełdzie komputerowej odpalał SILENT HILL - dziwny, japoński, mało znany tytuł. Siedzący na stoisku obok pececiarz prorokował "Czemu to tak beznadziejnie syczy? QUAKE wyświetla więcej klatek i można sterować myszką." Komentarz godny eksperta (syczeniem koło okreslał odgłos radia). Kłoś nazywał DISRUPTORa (jeden z pierwszych FPS ów na PSX) horrorem, bo dostawał palpitacji serca na widok wylatujących "nagle" (trwało to ze 3-4 sekundy) zza rogu pszczół. Ktoś inny wyklócał się za VIRTUA FIGHTER 2 rozwala wszystkie TEKKENy na miazgę, seria nigdy nie pojawi się na konsolce SONY a "trójka" z automatów trafi na Saturna.

Z PSX-em przezyłem wiele zapadających w pamięć momentów. Rozwalały gry z głównego nurtu (odpalając pierwszy raz RIDGE RACER stwierdziłem, ze tutaj nie da się grać, od NAMCO przesadziło z dynamiką - to wydawało mi się po prostu za szybkie!) intrygowały pozycje "z drugiej półki". Jaraliśmy się z ekipą, że to Bruce Willis śmiga nam po ekranie w APOCALYPSE (choć chłopek był mały i głownie pokazywany od tyłu), grając w N20, będąc lekko podpitym, autentycznie przewróciłem się z padem w ręku. Tak, to były naprawdę beztroskie odkrywcze czasy □ [myszaq]

TOP 6 MYSZ...

1 Metal Gear S...
2 Silent Hill
3 WipeOut 2097
4 Tekken 3
5 Gran Turismo 1&2
6 Omega Boost

WSPOMNIENIA



PSX'a nebyłem na początku 1996 r., a jako że konsoli nie było jeszcze w Polsce, po swojego Szaraka pojechałem specjalnie do Berlina. Oczywiście na samym początku nie było ani drugiego pada, ani Memorki - był za to TEKKEN (moja pierwsza gra) oraz zacna demówka, zawierająca trzy powalające wtedy tytuły: DESTRUCTION DERBY, TOTAL NBA 96 oraz WIPEOUT (ostatnie dwa znalazły się w pierwszej piątce nabytych przeze mnie gier). A to w zupełności wystarczyło, by moja chata na jakiś czas stała się niemalże obiektem sakralnym i miejscem codziennych pielgrzymek wszelkich znajomych, lubiących gry wideo. Geez... Co się działo! Pomijając już to, że grafika TK była wtedy po prostu rewolucją na ekranie, to jednak najgłośniejsze wrwały i okrzyki podniecenia wywoływała animacja - NIESPOTYKANE w tamtych czasach 50 FPS. Kumple pecetowcy nawet specjalnie nie silili się na granie i jakąś składną walkę, lecz skupiali się przede wszystkim na wykonywaniu rzutów, po których następował jeden wielki ryk i głośna salwa wiwatów - niejeden delikwent padał na ziemię z zeszklonymi z radości gałami, mi samemu też nie raz zdarzyło się paść na kolana, śmiejąc się jak opętany. Wcześniej powodem podobnych pielgrzymek był "Microcosm" na Amidze CD-32, w czasach, gdy płyty CD dopiero zaczynały być nośnikiem gier, ale różnica skali obu wydarzeń jest ogromna: przez PlayStation rodzina chciała mnie eksmitować z domu.

Początki, choć piękne, były jednak ciężkie - nikt wokół nie miał Szaraka. Jeździło się więc regularnie na wrocławską giełdę i wymieniało się gramy - takiego niedocenianego wtedy SF ALPHA udało mi się dorwać za praktycznie połowę wartości. Podobnych do mnie ludzi można było policzyć na palcach - była więc stała ekipa, każdy doskonale orientował się, jakie tytuły są dostępne, co pojawiło się w danym tygodniu i kto był tym szczęściarzem posiadającym w danej chwili jedyny egzemplarz RESIDENT EVIL po angielsku (pozostałe były w 100% z czystym "dojczem"). Sporadycznie pojawiały się osoby spoza "ekipy", i to one były czasem jedyną deską ratunku - nie zapomnę ilez to stresów dostarczył mi BURNING ROAD, a raczej próby pozbycia się tej przeklinanej przeze mnie gry. Należało więc uważać. Później jednak było cudownie. Kupno Multi-Tapa, MICRO MACHINES V3 + czterech donośnych chłopa w pokoju + dorwanie "miotków" = siostra pakująca moje rzeczy do walizki wystawianej przed drzwi. Najbardziej jednak kocham PSX'e za bijatyki i wszelkie turnieje, gdy zjeżdżały się osoby z całej Polski i wymieniały ciężko zdobywanymi doświadczeniami, nowymi juggle'ami, gwarantami i opowieściami o japońskich Graczach. Weźmy np. taki finał TK2 na "Gambleria-dzie", który Icek, przegrywający 1:3 zdołał wygrać 4:3, podnosząc wszystkich kibiców na nogi chyba pierwszym w Polsce "publicznym" juggle'm - Heihachi dp+1,2, dp+1, dp+1,2. Niektórzy po prostu nie wierzyli w to, co się stało. Aż łezka w oku się kręci. PSX'e nadal mam w chacie, choć stoi nieużywany. A jaki go czeka los? Wręczę go w prezencie mojej dziewczynie [Ś. ja tak zrobiłem i przynajmniej miałem ne czym grać u ówczesnej laski - co prawda powiedziała mi po czasie, żem dureń, ale co tam;]. Trafi w dobre ręce, a w mym sercu pozostanie na wieki.□ [kali]

TOP 6 KALI

1. Tekken (seria)
2. Wipeout (seria)
3. Front Mission 3
4. Street Fighter Alpha 3
5. Tenchu
6. Suikoden 1&2

XGRA

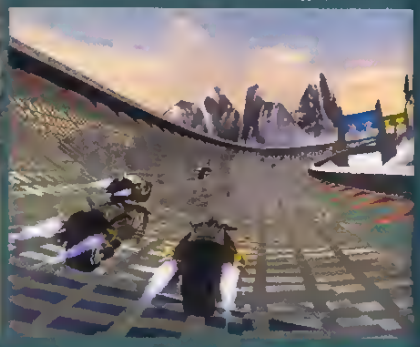
EXTREME G™ RACING ASSOCIATION

XGRA oddaliła się od swoich korzeni jak politycy od własnego elektoratu. Czy wyszło jej to na dobre? Z prędkością światła przeczytaj recenzję jeszcze szybszej gry.



EXTREME G III wypłaciło mi swojego czasu porządnego kopa. Future racer, kosmiczne motory, piękna grafika i wciskająca w fotel prędkość - to cechy, które owa produkcja powinna mieć odnotowane w dowodzie osobistym. W związku z premierą EXTREME GRAVITY RACING ASSOCIATION nabyłem drogą kupna nowy garnitur, szampana, a i żelatyna poszła w ruch. Pomimo faktu, iż EXTREME G3 oferowałe jedynie 10 tras i zero bonusów w postaci ekstra trybów zabawy (jeno Split Screen), gra wyzwoliła we mnie żądzę prędkości. W przypadku sequela nieco obawiałem się przeterminowanej zawartości w nowej, pięknie odmalowanej puszce, a z drugiej strony świętowałem zawczasu. Łyknięcie kilku wyścigów rozwiało wszelkie wątpliwości, jakie mną targały.

Główny tryb zabawy (Season 2090) składa się z pięciu lig, te z pomniejszych serii wyścigów. Np. liga Subsonic oraz Sonic oferują po 6 serii składających się z 3 wyścigów, zaś zamykająca stawkę Ultrasonic - jedynie 7 potyczek. Można się przejechać z osądem, iż tras zaimplementowano od zatrzęsienia, bowiem powtarzają się często i gęsto. Wyścigi i strzelanie swoją drogą, developer dorzucił jednak pewną jakże atrakcyjną



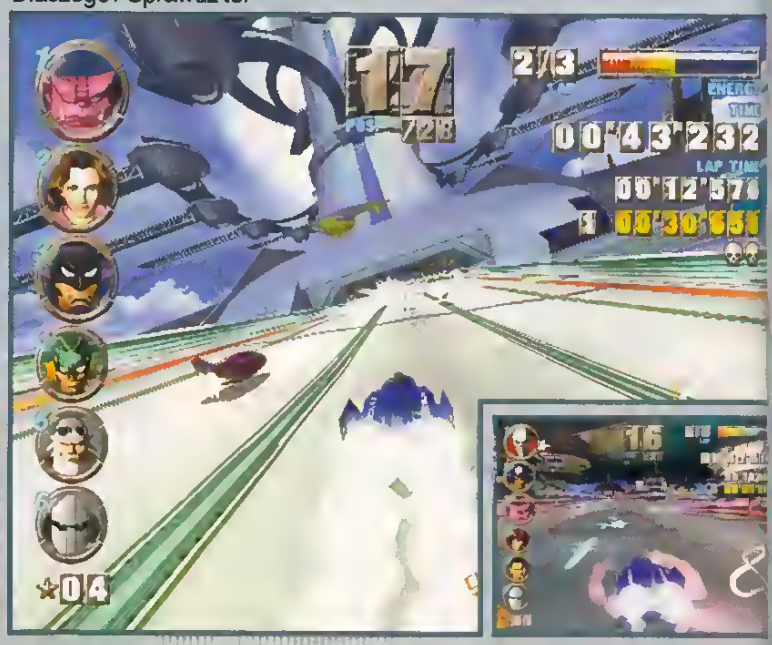
F-ZERO

Nowe F-ZERO powala na glebę dynamiką. Osiągane przez pojazdy prędkości w połączeniu ze zbajerowanymi trasami dają radę. A jeśli mieszkasz w Japonii, to będziesz stałym bywalcem salonów arcade. Dlaczego? Sprawdź to!

AMUSEMENT VISION - jeden z oddziałów SEGi (kiedyś AM4, głównie coin-opy), mający na koncie m.in takie tytuły na GameCube'a, jak serie SUPER MONKEY BALL, VIRTUA STRIKER 2002, wypuścił własnie najnowszą odsłonę kultowej serii F-ZERO. Nie trzeba dysponować mózgiem Einsteina i Kasparova razem wziętymi, aby dedukować zawczasu ze gra może zarządzić. I faktem jest, iż pierwsze kilka minut spędzonych z tym tytułem zawróciło mi w głowie.

Pojazdy antygrawitacyjne gotowe do wystrzelenia niczym hacel z procy. Klosze startera odliczają, Ty nerwowo wciskasz przebrzydły klawisz na geckowym padzie START! Trzydzieści (!!!) jednostek kłębi się na torze niczym pchły na ratlerku, rozpychając się łokciami, walcząc o jak najlepszą pozycję przed pierwszym ostrym łukiem. Z pomocą hamulcow powietrznych zbierasz tenze, przelatując nad polem z dopalaczem, aby wyrwac do przodu. Szelmowski usmiech znika z Twej twarzy gdy onentujeez się, ze stawka nie została z tyłu, czując oddech oponentów na dyszy. Korzystasz z turbo - zawęza się perspektywa, pęd wciska Cię w fotel. Bajer jest o tyle ciekawy, ze kezdorazowe uzycie dopalki powoduje





Za krótka, a szkoda...



Jestem wielkim maniakiem future racerów, więc od razu rzuciłem się na XGRA. Gra jest bombowa! Szybkością, wyglądem oraz designem tras po prostu żąda WIPEOUT: FUSION na śniadanie! Model jazdy został wspaniale dopieszczony, przez co jazda jest bardzo techniczna, a zasuwanie na maksymalnej prędkości wymaga niesamowitej koordynacji oraz całości toru "w głowie". Można zarzucić tylko dwie rzeczy - framerate nie wyrabia przy "ekstremalnej pogodzie", poza tym podstawowy feler: pograłem 4 dni i zobaczyłem "game complete". ŻE JAK?!?!? Brak dodatkowych trybów, pozostaje tylko Arcade i Time trial dla czystej satysfakcji... Szkoda, bo gra zasługiwała co najmniej na "dziewiątkę"☐ [Mufti]

Ocena Xbox: 8+



zajawkę: subquesty. Oto masz za zadanie w trakcie wyścigu np. osiągnąć określoną prędkość. A że zamiast ładowania dopalacza na określonych polach do tego celu przystosowanych zaimplementowano pola dające Ci chwilowego kopa, musisz umiejętnie z nich korzystać (nadal trza ładować osłonkę). Albo te zadania rozwal kilka bannerów reklamowych, wjedź na metę na pierwszym miejscu, rozwal co najmniej jednego przeciwnika. Mało wymyślna, lecz jako element dodatkowy jak najbardziej pociesze. Oprócz opisanego, gra oferuje standardowe tryby Arcade oraz Time Trial.

ACCLAIM porzuciło system ładowania "paska broni", zastępując go systemem... upgrade'owania. Zamiast zbierać ikonki symbolizujące określone gadżety, łykasz non stop taki eam, umowny element, w efekcie czego w górnej części ekranu aktywują się kolejne bronie. Przykładowo, po zebraniu jednej "ikonki" możesz skorzystać z pierwszego, teoretycznie najsłabszego orężа, lecz jeśli się wstrzymasz, to zbierając kolejne - uzbierasz ich wystarczająco wiele, aby zaskoczyć oponentów jakimś zbajerowanym wynalazkiem. System ów jest o tyle wygodny, że za sprawą specjalnego klawisza możesz zablokować pożądaną broń, aby skorzystać z niej później (na wypadek przypadkowego zebrania ikonki).
Sprawdzony to patent, ale przedni. Jakie zabawki oddano do Twojej dyspozycji? Huh, jest w czym przebierać!

Wspomniana "pierwsza broń" to Vampire. nie dość, że z przeciwnika wysysasz energię, to jeszcze niczym na elastycznej linie odpychasz się od niego, korzystając z jego pędu, delikwenta zostawiając za sobą. Kolejny ciekawy patent - niczym ostrza z kół rydwanu wysuwasz ze swoich wiązkę laserową, która wyjątkowo niekorzystnie wpływa na stan techniczny maszyny oponenta. No i wiele innych, np miny rozrzucane po trasie, superdopalacz, ekstra amunicja, nietykalność, rakiety. Oprócz broni specjalnych, każdy pojazd dysponuje zintegrowanym karabinem szybkostrzelnym.
Na tym nie koniec rewelacji. ACCLAIM zrezygnowało z systemu przyznawania kasy za wygrane wyścigi oraz możliwości kupowania nowych, lepszych motorów. Zabaweczki dostajesz automatycznie za kolejne ewanse, przebijając się do kolejnych lig. Na czarcie lez opcja Workshop, czyli "warsztat" w którym możesz grzebać przy ustawieniach maszyn (3 parametry).

Niepodważalnym atutem (X)gry są osiągane przez motory prędkości i fenomenalne oddanie uczucia pędu. Otoczenie zapyle jak szalone i w sumie jeśli nie poznasz trasy na pamięć, to będziesz przeklinać obijając się od bandy do bandy. No właśnie, motory wyraźnie zyskały na wadze w porównaniu do "trójki", w związku z czym prowadzi się je znacznie lepiej, lecz każdy ruch manetką powoduje, iż pojazd reaguje... hm, nerwowo (choć to zależy od przyjętego sterowania - 3 rodzaje). Element ten w



Inne, ale czy lepsze?



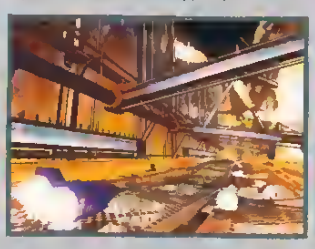
Cóż z tego, że mamy tu sprytny system power-upów, trasy ciekawie zaprojektowane, z dużą ilością detali, speed jest esencją tego tytułu, a oponenci cały czas uprzykrzają nam życie? Cóż z tego, skoro na metę jakimś fuksem wpadamy na jednej z czołowych lokat? Nie wiem jak Wy, ale ja lubię gdy gra zmusza mnie do większego wysiłku, do powtórzenia trasy, wykucia na blachę pokonywanie cięższych jej fragmentów... No i to wykonanie na PS2; tekstury kopowate, framerate zbyt słaby jak na szybkiego future racera - momentami zupełnie nie wiadomo, co się dzieje. Wersję xboxową zobaczyłam później i... Koparka! Technicznie bez większych zarzutów: płynniutka, ładniutka - od razu chce się grać. Do tego wspaniale spisujący się tryb na 4 Graczy!☐ [ściera]

Ocena PS2: 7
Ocena Xbox: 8-

GX

kurczenie się paska energii Jeśli przedobrzysz skończysz marnie czy to rozwalając się o bandę, czy też w trakcie przepychenek z przeciwnikami (a wtedy 'Game Over man!") W celu regeneracji musisz przelecieć nad wyznaczoną 'strefą regeneracyjną" I w tym momencie zaczyna się loteria albo zaryzykować i do końca okrążenia wywalić choć raz jeszcze z turbosa albo grzecznie sunąć przed siebie, asekuracyjnie, bez kozaczenia Przeraźliwie głośna i irytująca syrena alarmowa sprawia, iż masz mętlik w głowie "Ech, zaryzykuję..." (...) W F-ZERO GX podobnie jak w poprzednich edycjach seri, śmiertelnie brakuje mi możliwości korzystania z broni Wyścigi cholernie rajcują ze względu na dynamikę, a jednak wizja zrobienia komuś z d*** garażu z pomocą rakiet niezwykle mnie kręci Niestety, nic z tych rzeczy Nieco zamieszania mozesz uczynic po łyknięciu chwilowego dopalacza lub turbo (energia) - możliwość taranowania przeciwników przez moment "robi'

Elementem popychającym mnie do wyrażenia opinii, iż gra jest świetna, jest dynamika Już dawno nie miałem do czynienia z racerem tak szybkim Nie chodzi mi bynajmniej o czysty speed, sensum stricte, zrywający tupety (obecny ofkoz), lecz o otoczkę i zamieszanie na trasach 30 pojazdów - czujesz temat? Mętlik, tygiel, chaos Ktoś w Ciebie uderza z boku, ktos z tyłu, jakiś frajer hamuje i wpakowujesz się prosto w niego cwaniaczek sunie po suficie, łykając dopałki, jeszcze inny nie wyrabia na rozjeździe, waląc w bandę. Na wybranych trasach dzieje się sporo - wystające kolumny, podjazdy i strome spady, hopki (ryzyk-fizyk jeśli wyskoczysz ze zbyt małą prędkością. to nie wpadniesz z powrotem na trasę, a co za tym idzie - "Game Over, man!", jeśli jednak pomyślnie wylądujesz, zyskasz ok 2 sekundy) Oprócz



klasycznych, "płaskich" tres zemplementowano również "rury" (vide wersja z N64) sunięsz albo wewnątrz wielkiej, kręcąc się po całej powierzchni, albo na zewnątrz takowej W obu przypadkach orientacja jest skutecznie ograniczona co jednak dodaje pieprzu Odnośnie dynamiki - jest ona potęgowena szczwanym występkiem. odpowiednio spreparowanymi teksturami podloża Mianowicie, powierzchnia usiana jest gęsto "swiatełkami" wyznaczającymi "pasy' oraz nie mającymi żadnego znaczenia wzorami (np kwadratowe rowki - zagłębienie) Kolejny trik przezroczysta nawierzchnia (widok FPP rządzi, jeno trza doskonale znać daną trasę). Daje radę Zresztą, oprawa graficzna GX wcisnęła mnie w fotel Już druga trasa ("Casino Palace") sprawiła, iz jęzor opadł mi na podłogę futurystyczny odpowiednik amerykańskiego Las Vegas, setki neonów, masa ruchomych elementów, reflektory walące w niebo Z kolei trasa "Fire Field' umiejscowiona jest w "piekle' - buchająca lawe nieprzyjazne stalowe konstrukcje, ściany ognia zalewającego dalszy plan W sumie w grze znajdziesz aż 20 zroznicowanych tras (3 ligi wyjściowo + bonusowe



Nigdy nie latałem F-Zero



...do czasu zagrania w wersję GX. Prędkość, płynność, sterowanie - wręcz idealne. Projekt tras bardzo wyważony - od zakręconych i "tunelowych" (jak w N20), do prymitywnych w formie, takich jak Green Plant (a'la futurystyczny Indianapolis). Trzydzieści rywali, dacie wiarę?! 29 rozżarzonych silników mkoie niekiedy w peletonie przed nami, z prędkością, której WIPEOUT by się nie powstydził. Warto podkreślić - trasy są zawsze bardzo szerokie, co eliminuje efekt "bydło" i chaosu. Tylko miod! HIV chciałby czymś tu strzelać - ja wprost przeciwnie. Zamiast tego skupiam si na "taktyce" rozdzielanic mocy (osłonka/dopalacz), co ma niebagatelne znaczeeie. Story Mode to hardkor v nnjczystszej postaci (jedna misja eo tydzień:). (...) Co za tradetny wygląd opcji...☐ [ściera]

Ocena: 9-



Przegięcie! Doskonale zdaję sobie sprawę z faktu, iż twórczość mistrzów jest wskazana, ohore wizje w cenie, jednak o ile początkowo owe zawijasy dają masę radochy, tak z czasem męczą. Ma się rozumieć, że można trafić na "normalne" trasy (vide skąpane w neonach miasto przyszłości), jednak np. stację kosmiczną uważam za padakę (geee..) Panujący w grze klimat jest ciężki, za ciężki..



Oprawa graficzna rzeczonej pozycji powinna być rozpatrywana dwojako. To, co widać na statycznym zdjęciu, zasługuje na wysoką ocenę - sporo obiektów, również ruchomych, neony, burza piaskowa, zacinający deszcz, śnieg, niebanalny design, przeszkadzajki a'la działka systemu obronnego grzejące do pojazdów, rozbłyski towarzyszące wybuchom; na wyróżnienie zasługuje PRZEPIĘKNY Motion Blur w przypadku osiągnięcia ekstremalnej prędkości (pokonanie bariery dźwiękowej) - wszystko zlewa się w kolorową paćkę i można zamknąć oczy, a kapcie podnieść do góry! A jednak .. animacja zostawia sporo do życzenia - na PS2, wydatnie upodabniając zabawę. Wyjściowo engine na platformie SONY ciągnie 30 FPS-ów, jednak potężna zwolnienia występują wcale sporadycznie (czasami niemal klatkuje). Właśnie z tej przyczyny trudno zapanować nad wydarzeniami na ekranie (opóźniona reakcja). Skandal!! Na Splicie dla dwóch Graczy gra się bardzo kiepsko. Nieporównywalnie lepiej wypada pudło Elite. Wyjściowo 60 FPS-ów, ładniejsze tekstury, młodzieżówka. Animacja szarpie, owszem, lecz nie tak wydatnie. Dostępny jest ponadto Split Screen dla 4 Graczy - gdy wszyscy zawodnicy pędzą jak szaleni i korzystają z broni, animacja wyraźnie pada na ryj, nie można w miarę komfortowo grać (Split dla 4 Graczy znajdzie się również w nadchodzącym porcie na GaCka) Dźwięk? Cieszące ucho efekty specjalne, fantastyczne taunty oraz dwie alternatywne ścieżki muzyczne: rockowa lub techniczna (rockowych riffów nie da się słuchać: i jestem ponad podziałami); ew. miks. PS2 - Dolby Pro Logic II, Xbox - Dolby Digital.

Nowa odsłona serii EXTREME G to poniekąd nowa gra, usprawniona w kilku kwestiach, ale i skiepszczona w temacie tras oraz engine'u (PS2), siadł też klimat. Jasne, cieszyłem się z przyjemnością, szkopuł w tym, że grę ekończyłem i... już mnie do niej nie ciągnie. Fani serii będą zadowoleni. Nie ma jednak mocnych - trza grać na IXim, radocha jest znacznie większa. Cóż, wszak to Xgra, hiehie!□

PS. Wersja na GameCube'a ukaże się 5 grudnia 2003.

XGRA

połączeniu z kosmicznymi prędkościami nie bardzo mi leży. To samo tyczy się zjawiska, które można określić mianem "szarpanej rozgrywki", mającej związek ze wspomnianymi dopalaczami oraz "nie bardzo" oddanej fizyki. Mianowicie, wyobraź sobie, iż jedziesz z określoną prędkością. Łykasz turbo, znacznie przyspieszasz - wgniata Cię w fotel. Jeśli jednak łyknięsz dopalacz przed stromym podjazdem, to na szycie ostro przyhamujesz, nie władzieć czemu, i uderzasz głową w ekran TV, hiehie! Czyli: normalna jazda, wgniecenie w fotel, buran w kineskop. Czaisz bazę? Jak dla mnie zonk.

Trzecią część EXTREME G określiłem jako "najlepszy dostępny wirtualny rollercoaster", oczywiście za sprawą zakręconych tras ociekających spiralami, serpentynami itp. To, co designerzy przygotowali w RACING ASSOCIATION, wychodzi poza granice zdrowego rozsądku. Pętle, korkociągi, serpentyny, strome podjazdy i ostre spady, zakrętasy, wywijasy i wszelkie wariacje ROLLCAGE'a, a jako zasmażka rozjazdy.

WERDYKT HIVe

ACCLAIM | WYŚCIGI

8 | 8 | 7 | **8-**

Gra się o niebo lepiej niż na wersji PS2. Split dla 4 Graczy daje radę.

PLUSY	MINUSY
▲ speed	▼ niektóre trasy przegięte
▲ bronie	
▲ wykonanie	

GRAFIKA: | 1-4 GRACZY

WERDYKT HIVe

ACCLAIM | WYŚCIGI

7 | 8 | 7 | **7+**

Jak to możliwe, aby grę poprawić i zepsuć zarazem? (...) Rwąca animacja niszczy tę grę, niestety.

PLUSY	MINUSY
▲ speed	▼ niektóre trasy przegięte
▲ bronie	▼ framerate

GRAFIKA: COX 7, KUBOT 6 | 1-2 GRACZY, MEMORY 198KB | NOŚNIK - DVD

F-ZERO GX



tory). Warto odnotować, iż kilka tras się powtarza, jednak niczym w RIDGE RACER ich kolejne wersje są diametralnie przebudowane. Tekstury tip top, efektowne wyładowania po użyciu turbo, wszystko dopracowane na miarę NINTENDO, ścieżka dźwiękowa bardzo dobra (techno z oldschoolowymi samplami daje kopa). Gdybym miał się do czegoś doczepić, to jedynie do pojazdów - prawdopodobnie ze względu na liczebność wykonano je stosunkowo prosto, nieco sępiąc polygonów. Efektu spustoszenia mózgu i zbielenia gałek ocznych dopełnia ultrapłynna animacja śmigająca w 60 FPS-ach, która nie zarywa choć przez chwilę (zamiast tego można dojrzeć wyskakujące z 'mgły' obiekty, ale i to skrupulatnie zamarkowano). Split Screen dla 4 Graczy to zupełnie inna para kaloszy, wprawdzie animacja wyrabia ok. 30 FPS-ów, jednak otoczenie znika i zostają gołe trasy. Zonk, ale szarpie się przyjemnie.

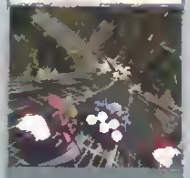
NINTENDO lubuje się w popierdółkowatych bonusach, zatem w GX nie mogło się obejść bez tego elementu. Za wygrywane wyścigi (tylko kompletne ligi) oraz wykonywanie zadań powierzonych w trybie Story (9 rozdziałów w skórze Kapitana Falcona, z czasem hardcore'owa gębą) łykasz kredyty (forsa), które możesz spożytkować w sklepie. Nowe pojazdy do odblokowania, upgrade'y tychże, galerie, kolejne rozdziały "Story". Ponadto możesz wrzucać na pojazdy dowolne grafiki (idiotoodporny edytor) lub skorzystać z przykładowych. W pewnych kręgach warto się męczyć ze zbieraniem kredytów, bowiem maszyna arcade z rzeczoną grą (F-ZERO AX) wyposażone jest w slot na gackową kartę pamięci, z której zczytuje dane (zastosowanie m.in. w F-Zero AX Internet Rankings) - w salonie gier można szaleć na pojazdach zbudowanych w domowych pieleszach (łącznie za stickerami), i vice versa. I jeszcze jeden bajer: za każdym razem gdy wrzucisz Memorkę do AX, automatycznie łykasz 20 kredytów (hiehie!).



GX zawładnął mną na 2 dni. Nie kręci mnie możliwość zdobycia wszelkich dostępnych pojazdów, artów itd., liczy się czyste szarpanie. Podkreślam raz jeszcze, szlaczkiem kolorowym ze brakuje mi tu "strzelania", właśnie dlatego seria WIPEOUT jest nie do wyruchania. Niemniej posiadacze "kostek", szczególnie fani seni, muszą mieć ten tytuł (konkurencja w segmencie futurystycznych ścigałek jest prawie zerowa, a dostępne tytuły dostają od GX po łapach). Nowe F-ZERO niewiele różni się (w założeniach) od klasyków z czasów SNES-a oraz N64, ale... do sklepów marsz, z prędkością 2200 km/h, ale już!□

F-ZERO AX





■ Jest to automatowa wersja gry, która niedawno opuściła granice Japonii (premiera USA odbyła się kilka tyg. temu). Gra zawiera 6 tras, które pojawiają się w oryginale również w wersji na GC (wcześniej występują ich kompilacje). Automat ma slot na gackowe karty pamięci (szczegóły w recenzji).



WERDYKT HIVe

NINTENDO | WYŚCIGI

9 | 8 | 7 | 8 | **8+**

Świetny tytuł, rasowy "must have" dla posiadaczy GaCków.

PLUSY	MINUSY
▲ dynamika i oprawa graficzna	▼ brakuje "strzelania"
▲ 30 pojazdów naraz!!!	▼ Split bez otoczenia, hiehie!
▲ perfekcyjne sterowanie (precyzyjny analog)	

GRAFIKA: | 1-4 GRACZY, MEMORY +40.

Termin wydania wersji PAL: 31 październik 2003

ALTER TIME, ALTER SPACE

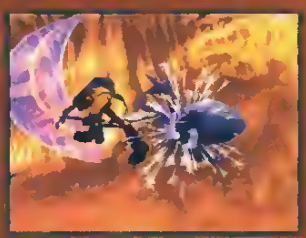
alter echo

Bazując na nowatorskich patentach, zrobiono grę jakich wiele.

Są różne dziwne gry. Czasem graficy zjedzą nieświeży ser z kolonią halucynogennej pleśni i powstają takie tytuły jak REZ. Czasem muzyk zje przez pomyłkę kaktusa, który stoi na oknie w biurze, a potem opowiada że widzi muzykę i powstają takie gry jak AMPLITUDE. W przypadku ALTER ECHO chyba było podobnie. Grafik na swojej pizzy zamiast pieczarek znalazł grzybki halucynogenne, a gość od fabuły nawąchał się nieświeżych skarpet. Człowiek odpowiadający za całokształt gry był trzeźwy. Na szczęście. Albo niestety.



Fabuła kręci się wokół Nevina. Gostek żyje w świecie przyszłości, w którym absolutnie wszystko - od statków kosmicznych po dmuchane lale na wzór Lolo Ferrari - produkuje się z tworzywa o nazwie Plast. Facet jest jednym z shaperów - ludzi zajmujących się kształtowaniem niezwykłego materiału. Poznajemy go w momencie podróży na planetę Paavo, potężnego shapera, który opracował nowe tworzywo - Echo Plast. Oczywiście podróż okazuje się punktem zwrotnym i kosmiczna wycieczka zmienia się w przyspieszony kurs survivelu. Nevin zyskuje zbudowany z Echo Plastu kostium i ląduje na planecie, zbudowanej z niezwykłego materiału. Jak się okazuje, Paavo bardzo chce naklepać naszemu bohaterowi. Na szczęście myślące tworzywo postanowie pomóc Nevinowi.



Tak zaczyna się nawalanka TPP w stylu, powiedzmy, DEVIL MAY CRY. Nevin biega po i pod powierzchnią planety, ładuje całe sekwencje combosów w korpusy wrogów, co jakiś czas rozwiązując "zagadkę rytmiczną". To wszystko już było, prawda? Nie.

Największym novum jest zmiennokształtny kombinezon Nevina oraz możliwość naklepania wrogom w prostej gierce rytmicznej. Ha, niezłe połączenie, no nie? Co z tym kombinezonem? - spytacie. Ano Nevin przyjmuje różne postacie: może występować jako wojownik z kataną; w formie stealth, wygląda jak żaba rzekotka - pełzający "obcy" i jako ogromne, kroczące działo - robot. Każda z form ma oczywiście dużo więcej zastosowań, dla przykładu "obcy" potrafi stać się niewidzialnym, przycinać językiem wroga, wskoczyć pacjentowi na głowę, czy też przeskakiwać na zawieszonych w powietrzu mini-platformach. Ha, więcej, można nawet klepać combosy zmieniając w międzyczasie postać. Po zebraniu odpowiedniej ilości żółtych kulek można uaktywnić "Time Dilation" - włącza się wtedy wspomniana wcześniej gierka rytmiczna, w której klepiąc w odpowiednim czasie w przyciski łazimy po labiryncie i zbieramy "ikonki" wrogów.

Po wspomnianych patentach można wnioskować, że ALTER ECHO jest tytułem przeoryginalnym. Niestety, tak nie jest. Rozgrywka w sumie zamyka się w prostackiej formule: wbiegnij do pomieszczenia, rozwal wszystkich przeciwników i ich "wyłęgarnie" (w razie potrzeby powtórzyć) i... "next level, pleese!". Czasem trzeba więcej pokombinować; rozwiązać zagadkę (znowu gierka "rytmiczna"), pomóc koledze w wyżynaniu przeciwników czy w końcu dokupować nowe ciosy i umiejętności. Tak czy inaczej rozgrywka jest raczej schematyczna. Czy nudna? To chyba zależy od preferencji grającego - Mutti jest nią zachwycony.

Wykonanie? Bardzo "spasił" mi design postaci: komiksowe mordki, duże stopy, kolesony o'le amerykański superheros. Niestety, projekt plansz, design otoczenia rozkręca się dopiero w "dalszych" poziomach. Tekstury są brzydkie, za to wszelkie efekty świetlne i postacie wyglądają świetnie. Jako podkład dźwiękowy użyto pulsującej muzyki elektronicznej - nic rewelacyjnego, ale też specjalnie nie drażni. Świetne są za to sarkastyczne, cięte wypowiedzi postaci. Niewątpliwą zaletą zabawy są pewne oryginalne elementy. Do tego należy dorzucić ciekawą fabułę (nadawałaby się idealnie na jakiś komiks), które zostały wciśnięte w ramy średnio rajcującej zabawy. I takie jest ALTER ECHO - może gdyby gość odpowiedzialny za całokształt zjadł trochę sera grafika...□











Mnie się podoba...



ALTER ECHO świetnie łączy rozmaite gatunki oferując zróżnicowane wyzwania, o co za tym idzie - wciągającą zabawę. Jest to dla mnie jedna z bardziej udanych gier w ostatnim czasie. System walki sprawdza się wspaniale, pozwalając na naprawdę wymyślne combosy ze zmianą "formy" - dzięki temu rozgrywka jest zróżnicowana i nie ma mowy o masherce. Do tego dodajmy ciekawe walki z bossami, fajne postaci bohaterów oraz rozbudowane "późniejsze" poziomy. Drobny mankament to średnich lotów oprawa i "dziwny" świat, ale całokształt jest OK. - masa świetnych pomysłów, zręcznie zrealizowanych.□ [Mutti]

Ocena: 8

WERDYKT

Pingwin

GRA	GRAFIKA	DŹWIĘK	TRUDNOŚĆ	GRYWALNOŚĆ
6	7	7	6	6+

Gra akcji TPP + kilka nowatorskich patentów.

PLUSY	MINUSY
▲ komiksowa fabuła	▼ tekstury
▲ ciekawe patenty	▼ design plansz
	▼ brakuje "kopa"

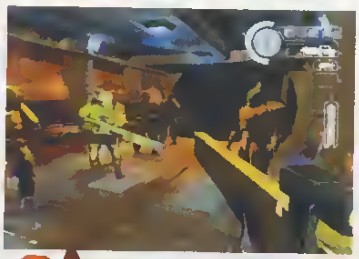
WYMAGANIA: 1 GRACZ, MEMORY 124KB | NOŚNIK - DVD

WARHAMMER 40,000 FIRE WARRIOR

Ścieżka dla samotnego Gracza wypada jak wypada (zerknij w tekst, leniu). Za to tryb Multiplayer (4 kumpli w domu, a najlepiej od razu on-linie)... Polecam go sprawdzić.

Yrmi, jestem wrednym impertynentem chorym ignorantem (czytałbym jeszcze jakieś trudnych słów na "i", gdybym zamiast do pracy na "mocha" śmigał do szkoły na polski) i brzydko pachnę. No, ale co ja mogę... Nigdy nie miałem kontaktu z fabularnym systemem Warhammer, komputerowa strategie omijając szerokim łukiem i w ogóle nie wiem nawet, ze można kupować i przez bite pół roku malować ludziki przedstawiające nanie egzystujące w tej serii. Dlatego po odpaleniu na PS2 ekranu tytułowego WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR nakryłem się wiadrem (z praniem). Po chwili jednak okazało się, ze to jest shooter FPP. Chcesz poznać zdanie Ignoranta?

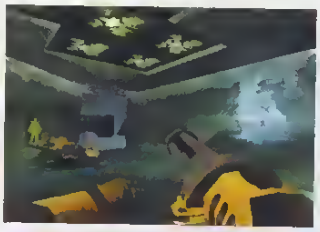
Plusy na początek. Żołnierz Tau, czyli Twoja osoba w roli plechura wrzuconego w betalię



z Imperium (złym, a jakzeż), prezentuje się niczego sobie. Żółta, dość surowa futurystyczna zbroja, cholernie długa, równia agresywno-oszczędna w designie spluwa. Do tego lądujący myśliwiec, podobni Tobie kompani wyskakujący na płaszczyzny teren, zaczynający lekko dezonantujący ostrzał, kapitan krzyczący ostatnie wskazówki. I co? Mamy akcję wbijającą się w okolice HALO? Hmmm, chyba tylko w głowach programistów (no i moza jeszcze kilku zachodnich pismaków, którzy powymyślali podobne kwiatki). Z drugiej strony muszę przyznać, za płynnie chodząca animacja, wąskie, trzęsące się od wybuchów okopy, betonowe bunkry, wznosząca się nad tym wszystkim posępne budowle o ostrych, futurystycznych kształtach (kolor dominujący brązowo-brunatny) początkowo bardzo mi się spodobały. Po 30 minutach gry miałem już jednak odmienną koncepcję...



W FIRE WARRIOR zabrakło jakiejś spojności, czegoś, co ciągnęłoby mnia do dalszej eksploracji terenów. Niby zaczynasz misję/współdziałasz w jej trakcie z ekipą podobnych Ci wojaków, ala chłopaki mają mega-sztuczne, przeprogramowane zachowania i niespecjalnie akscytują (lecą w swoja stronę, giną gdzie mają ginąć - pełna anonimowość). Niby co jakiś czas dostajesz komunikaty z bazy, ala poziom dialogów to zdecydowania druga liga. Niby biegasz pośród ostrzału, przejmujesz stacjonarne rusznice, wysadzasz machanizmy obronne, rozwalasz bazy, więzienia, groty zalane lawą, ale czemu u licha wszystko jest do siebia tak bardzo podobne, czemu po kilkanaście razy powtarzają się sekwencja pomieszczeń, obiektów, tekstur?! Oprawa, choć na technicznie najwyższym poziomie, najzwyczajniej w świecie nuzy. Do tego rozgrywka sprowadza się do wycinania masowo nadciągających, podobnych do siebia komandosów, ewentualnie starć z generałami władającymi szablo-piłami (?), czy zmutowanymi przedstawicielami sił Chaosu. Ilość wpakowanych w nich polygonów, zakres zachowań (AI), animacja, czy różnorodność designu - zdecydowanie poniżaj poziomu, jaki oferują współczesne konsolowe produkcje. Po prostu WARHAMMER w ujęciu FPP pozbawiony został uderzenia. Jest zbyt zachowawczy, bez oryginalnych, szarpiących scenariuszam pomysłów. I nawat zapożyczania z HALO (noszenia dwóch rodzajów broni, rageneruącą się osłona) nia pomogły.



Tryb Multiplayer dla żywych pomylenców (nawet cztarech!) i już szybciutko FIRE WARRIOR zmienia swoja oblicze. Używania wielkich, furkoczących ogniam karabinów nabiera sansu, postacie Graczy ciaszą potężnym, złowrogim wyglądem. Do tego animacja całkiem spoko wyrabia i tylko mapom brakuja ciut detali (+wrdoczności przy Splicie dla 4). Jest tradycyjny Daathmatch, jest walka zaspołowa, jest flaga. Niepokojąca odgłosy, chłodny klimat i mordowanie zyskuje na rejcowności! Tymczasam tryb on-line, którago namiastkę łiznąłem na ECTS, to juz konkratna jatka... Ala o nim przaczytasz w sieciowym kąciku Shivy. Zapraszam, na koniec rzucając, ża "samotny scenariuez" w WARHAMMER 40K na tym tla wypada bardzo przeciętnie.

S: Gdzie tytuł, pało?



WARHAMMER mnie nie porwał. Fakt, jest tu nieco z klimatu MEDAL OF HONOR: FRONTLINE, ale to nie wystarcza. Większość poziomow idzie na jedno kopyto, opierając się na podobnych zadaniach: znajdz klucz, otwórz drzwi, odszukaj kolejny klucz, otwórz następne drzwi, uwalnij niewalników, rozwal generator i ucieknij. Pa kilku poziomach staje się to pa prostu nudne. Sytuację ratują nieco walki z bossami, ale i ci wymagają od nas więcej cierpliwosci, niz umiejętności. Mazna pograc oz się znudzi. [play]

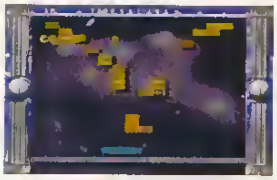
Ocena: 6+





PSX CRAP ZONE

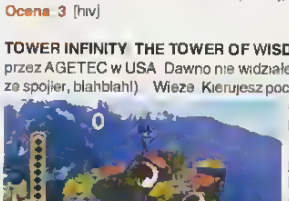
BLOCK BUSTER (PAL) to rasowy klon ARKANOIDa, wydany przez PHOENIX GAMES. Choć początkowo nic na to nie wskazywało, z grą spędziłem godzinkę, czując że ktoś włożył w nią choć odrobinę wysiłku. Po pierwsze, cieszą motywy znane z "najlepszych" wersji, a zatem kilka piłeczek buszujących jednocześnie na ekranie (szczególnie bawi sytuacje, w której różne piłki przemieszczają się z różnymi prędkościami - można dostać zadyszki). piłeczki "przebijające" się przez klocki, cegiełki "ratunkowe" znajdujące się za "paletką", czy też power-upy wysypujące się z rozwalonych cegiełek... Wprawdzie nie namierzyłem "strzelania", ze to w grze pomaga klawisz turbo, dzięki któremu można przemieszczać 'paletkę' bardzo szybko. Gra jest dynamiczna i fanom ARKANOIDa mogę ostatecznie polecić tę wersję, wszak jest lepsza niż ta, jaką mam w telefonie komórkowym, a biorąc pod uwagę poziom produkcji obecnie wydawanych na PSX-a - jest to spora osiągnięcie. Na dłuższą metę mierzi (brakuje kozackich power-upów). **Ocena: 5.** [hiv]



NATSUME wydało w USA klon ARKANOIDa pt. **BLOCKIDS**. Gra jest o tyle oryginalna, że zaimplementowano w niej niekonwencjonalny rzut kamery - zamiast klasycznego "z góry", pole działania widoczne jest pod kątem, a co za tym idzie - przekłamane perspektywa utrudnia orientację (ocena odległości, czyli zmora kierowców hłehłe!). Obecne patenty niczym nie zaskakują: z rozwalonych cegiełek wylatują się power-upy (zarówno pomagające, jak np. przyśpieszenie piłeczki), "paletka" odbijająca piłkę może się powiększyć lub skurczyć, ale i przybliżyć do rzędu cegiełek, ograniczając czas reakcji. Fizyka wypeda w porządku, aczkolwiek ciężko rozeznać czy odbija się piłeczkę metalową, czy nadmuchany/wypełniony wodą balon (FIFA 2003?,). Oprawa graficzna mamra (beznadziejna tekstury i tło), kompletna tragedia w sferze audio - muzykę wyłączyłem dosłownie po upływie 3 minut (midi z okresu rozkwitu). PSX posiada dopasione klony ARKANOIDa, totez o BLOCKIDS zapomnij, tak będzie lepiej. **Ocena: 3.** [hiv]



TOWER INFINITY: THE TOWER OF WISDOM to gra wydana przez AGETEC w USA. Dawno nie widziałem łakiej szmiry (sorry za spojler, blahblah!). Wieże. Kierujesz poczynaniami śmiesznego elegancika w kapelusiku a'la "Flip i Flap". Lockując się na jednym z kilku kamiennych bloków musisz tak je obracać, aby złączyły się takimi samymi kolorami, co powoduje powstanie (wypłętrzenie) kolejnych kondygnacji. Jest to o tyle ważne, iż niższe kondygnacje wieży wraz z upływającym czasem się wykruszają. W dwóch słowach: "odwrócony TETRIS", jednak tak beznadziejny, że szkoda gadać. Na plasterki! **Ocena: 1.** [hiv]



ATV MANIA (PAL) - brzmi groźnie. Wydawca: TAKE TWO. Hm. Pozytywnie nastawiony odpaliłem grę. Niestety w tym momencie zostały rozwiane wszelkie moje nadzieje. Oprawa graficzna beznadziejna! Piksele wielkości dochenka chlebe, trasa i nie mal zero otoczenia, całe szczęście, ze animacja płynne (25 FPS-ow). Modelu jazdy nie stwierdziłem: system kolizji w opłakanym stanie. Jedynym pozytywnym aspektem tegoż tytułu jest zaimplementowany system... power-upów. Jeżdżąc tykasz skrzynki kryjące w sobie narzędzia perswazji, takie jak rakiety, granaty, karabin itp. Szarpiąc nie czułem nic poza przeraźliwym chłodem, nie rozbewiły mnie nawet teksty wyskakujące na ekranie po rozwaleniu przeciwnika (np. "Jasio był zmęczony życiem..."). Gulp! **Ocena: 2.** [hiv]



Baldies

Niesamowite! Wreszcie coś nowego, zjadliwego - na Szaraka! Wprawdzie to konwersja, ale jednak..

Stare klimaty, ale jakże kochane klimaty! BALDIES to tytuł znany choćby z Amigi czy Jaguara, na ówczesne czasy całkiem popularna pozycja. Później ukazała się jeszcze równie przyjemna kontynuacja, a dziś, po upływie wielu lat, swoją wersję otrzymuje PSX. To prosta strategia, w której Gracz kieruje poczynaniami tytułowych łysoli. Jeszcze wpakować ich w dresiki i do "maluchów" powsadzać. Khm, dość dygresji. Koleżków należy przydzielić do czterech profesji, pracowników budowniczych, żołnierzy i naukowców. Każdy zawód ma inne właściwości. I tak bez budowniczych nie zbudujemy domu, a do walki z przeciwnikami niezbędni będą żołnierze. Dzięki naukowcom możliwy będzie dostęp do wynalazków - min, katapult i innych rzeczy uprzykrzających życie wrogowi.

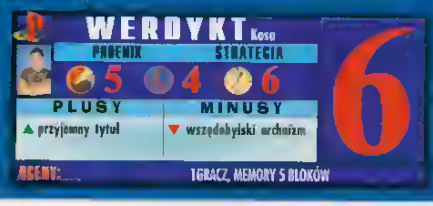


Każdy z etapów gry sprowadza się do kilku podstawowych czynności. Najpierw należy rozbudować infrastrukturę - wybudować kilka domów mieszkalnych i domów dla naukowców. Następnie trzeba trochę poczekać na rozwój liczebny łysoli (przez ten czas można zastanowić się nad nietypowym problemem: w jaki sposób rozmnaża się ekipa łysych gości?) Później wystarczy umieścić ludków w domach (w odpowiednich pokojach, po jednym dla każdej profesji) i przystąpić do pracy nad wynalazkami. Następnie trzeba przetransportować łysoli-żołnierzy (dzięki wielkiej "łapie" chwytającej koleżków za gacie) na miejsce, gdzie są przeciwnicy. No i wybić tychże, rzecz jasna. Z każdym kolejnym levelem stopień trudności wzrasta, podobnie jak możliwości i opcje rozwoju. Należy rzecz jasna uważać na posunięcia wroga, który nie raz sprawi, że któryś z Twoich domów stanie w płomieniach.

Choć gra się całkiem przyjemnie, to nie da się ukryć, że gra jest zwyczajnie biedna. Kiepsko rozwiązano interfejs, wyraźnie pomyślany pod kątem myszki. Na początku trudno się połapać w opcjach, a udostępnione podpowiedzi niewiele wyjaśniają. Z kolei levele nie są powiązane w żadne kampanie czy scenariusze - ot, przypadkowy zlepek przypadkowych plansz. Nie dobrą sprawę nie wiadomo nawet, kim te łysole są (no i jak się rozmnażają.) Wizualnie gra prawie nie zmieniła się od czasów Amigi. To już nawet WARCRAFT 2 wyglądał lepiej.

Trudno ten tytuł ocenić. Jeśli na tle tego, co ukazuje się na PSX'a w ostatnim czasie, to ocena oscylowałaby w granicach "dychy";). Jednak jako zwyczajny tytuł jest po prostu archaiczny - i to w każdej kwestii. To dobrze, że COŚ się jeszcze na szarą konsolę ukazuje, nawet jeśli nie ma szans na najwyższą ocenę. Chętnie pograłbym jeszcze w jakieś konwersje z Amigi - pierwsi "Settlersi", "North & South", "Alcatraz"... Doczekamy się?□

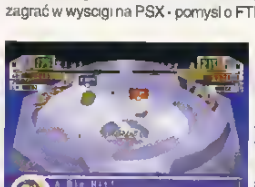




FORD TRUCK MANIA (USA, wyd. TAKE TWO) to wyścigi pick-upów oparte o licencję pioniera motoryzacji. Doprawdy, nie jestem w stanie dowiedzieć się, za ile kasy koncern sprzedał skórę, ale musiała to być okrągła sumka. Szkoda było mamony, bowiem gra wypada żenująco. Wyjściowo dostępne są 4 pojazdy Forda (nie miałem siły, aby sprawdzić, czy dochodzą kolejne, można jednak przyjąć za pewniak, że tak - wszak w trybie Career wygrywa się kasę) modele z lat 1932, 1940, 1956 (F-100) oraz cacko z roku bieżącego zwane Ranger. O ile różnią się one wyglądem, tak model jazdy panuje ten sam. Zresztą, model jazdy to zbyt wiele powiedziane, gdyż fury zachowują się niczym poduszkowce, brakuje im jano hamulców powietrznych.



Zamknięte trasy (12 sztuk) zdołały wywołać u mnie atak śmiechu (zakręt w prawo, zakręt w lewo, w prawo...) z kolei oprawa graficzna sprawiła, iż niemal skonczyłem w ubikacji z głową w muszli. Kolizje przywodzą na myśl wydawane przez kręgle, w które trafia kula, czemu wtórują adekwatne efekty dźwiękowe, silniki bucą niczym Junak słyszany z odległości 2 km, a muzyka... nawiedzony rock (chyba ktoś pomylił płyki i wrzucił moment strojenia przez muzyków instrumentów). Na dokładkę totalnie niewydarzone sterowanie analogiem - grrr! Gdyby Ci się zachciało zagrać w wyścigi na PSX - pomyśl o FTM, powinno przejść! **Ocena: 3.** [hiv]



BEYBLADE (ATARI) bazuje na popularnym serialu, część z Was może też kojarzyć dziwne "bączki" dodawane do chipsów. W grze w głównej roli występują właśnie owe "bączki" biorąc udział w walkach "1 na 1" na specjalnej arenie. Owe urządzenie można rozbudowywać czy też zmieniać ich design. I tyle - po 5 minutach wieje nudą. **Ocena: 2+** [koso]

IGNITION popełnił **ANIMAL SNAP**. To klasyczny do odłu mahjong, czyli usuwanie klocków w określonej kolejności z losowej planszy. Nie ma tu jednak ani możliwości edytowania sobie zabawy (np. poprzez zmianę wzorów), ani listy najlepszych wyników - słowem, wielka bieda. **Ocena: 1.** [koso]

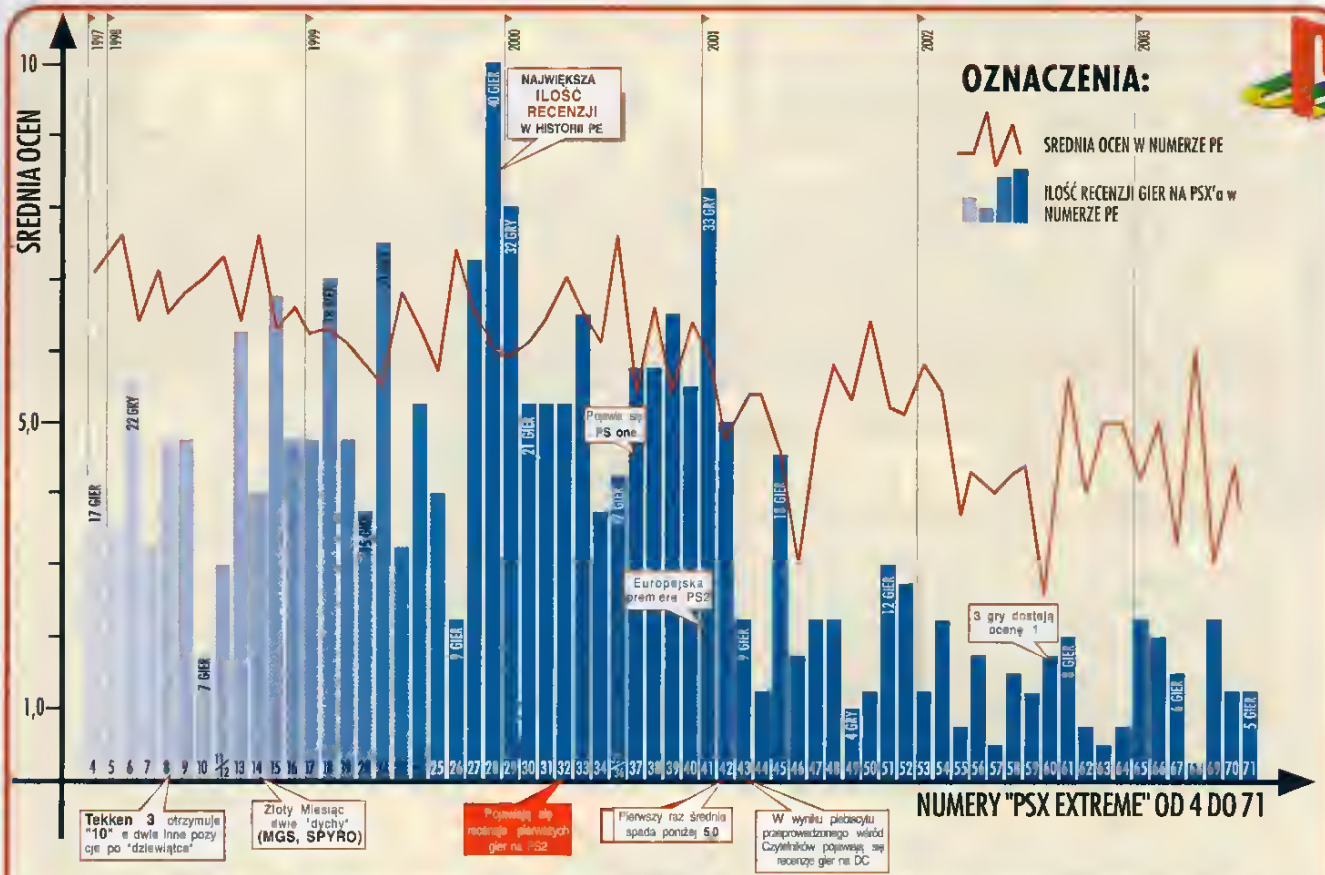


INTERNATIONAL KARATE PLUS (IK+) to był swojego rodzaju przełom. Wydana w 1987 roku na C64 bijetyka stworzona przez Archera Macleane, skopała wszystkim zady za sprawą wspaniałego wykonania oraz innowacyjnego patentu na aranie zemiast dwóch jednocześnie tłucze się trzech karatekow. Logicznym zatem jest fakt, iż oczy trza mieć w... wszędzie. Wyobraź sobie sytuację, w której blokujesz "cuki" oponenta, jednak koleś znajdujący się za Twoimi plecami ładuje Ci "mawaszi" w głowę! Rewelacja, zabawy jest cała kupa! Gra zaskakuje pokaźnym gamiturem ciosów (uderzenia łapami, nogami, obrotowe, z wyskoku, przykucnięcia, podonki, charakterystyczne i zabawne zarazem kopy w plecy "baśka" lub cios w jajka, po którym oponent zaćmiony leży na glebie, trzymając się za krocze, łącznie 17 technik), warto też wspomnieć o systemie naliczania punktów w zależności od "wagi" zadanego ciosu. Port na PSX-a (PAL) posiada tę wadę, iż fighterem steruje się dokładnie tak samo, jak w przypadku dżojstika, co wypada mało intuicyjnie, ale można się przyzwyczaić (trening czyni mistrza!). Wygrywane walki premiowane są mini-gramI "odbijanie skaczących piłek" oraz "kopanie odmb" (chlip, chlip...). Oprawa graficzna oraz dźwiękowa, choć w 100% zgodne z oryginałem, nadal wywiera pozytywne wrażenie, szczególnie muza (oldschoolowcy poleją się ze szczęścia - pamiętacie 'peryskop'?). Aha, można szarpać tek w pojedynkę, jak i we dwoje (w trójkę?). Wprawdzie IK+ to nie TEKKEN, ale potrafi świetnie bawić. Właśnie tak bawiłem się przeszło 15 lat temu przed domowym komputerem! IGNITION, dzięki Ci za wydanie tego tytułu (przypominam, za dostępna jest wersja na GBA)! Teraz czekam na "Lotus Challenge 2", hłehłe!

Ocena (okropnie aubiektywna, wspomnień czar): 6+



WYKRES



Na wykresie nie uwzględniamy numerów 1 - 3, gdyż wówczas stosowaliśmy skalę 5-stopniową. Całość kresek i cyferek składa się na ciekawe wnioski - dostrzeżalne widać, w których momentach PSX przeżywał świetności, a kiedy chylił się ku upadkowi. Ciekawie wygląda sytuacja w 1999 roku: w numerze październikowym recenzowaliśmy zaledwie 9 gier (ale była to najwyższa średnia ocen w historii PE - 7,4), tymczasem w numerze grudniowym aż 40 (tradycyjny, świąteczny wysyp gier). Symptomy kryzysu pojawiły się w okolicy numeru 44, (tylko pięć recenzji) i było ich coraz więcej (nr 46 - średnia ocen raptem 3.0; nr 49 - tylko cztery recenzowane tytuły). Wreszcie w numerze 52, po raz ostatni oceniliśmy więcej niż 10 tytułów. Potem nastąpiła totalna posucha, by w 72. zaowocować brakiem jakiegokolwiek tytułu.

TOP 10

Na PSX nie ma już nowych, dobrych gier, ale wielu z Was nadal katuje te stare, czerpiąc z tego radość niemałą. Poniżej dziesiątka tytułów, które w największej mierze wykreowały wizerunek szarej konsoli - najczęściej są to również tytuły najlepsze, ale kryterium opierało się na możliwie największej identyfikacji danej pozycji z PlayStation, a także na wskaźniku "największozametowym".

1. Final Fantasy 7



Ta gra zapoczątkowała manię na japońskie eRPeGi, jednocześnie stając się ikoną gatunku, w oczach większości Graczy niekwestionowanym liderem FF7 jako pierwsza gra w historii zgarnęła w PSX EXTREME całe maksymalne noty (przy skali 5-stopniowej).

2. Tekken 3



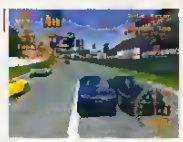
Najbardziej "komercyjny" tytuł na PSX w Polsce. Grali wszyscy, a turniejów wen była cała masa - właśnie T3 zdefiniował zjawisko turniejowych zmagań, gromadząc wielu ponadprzeciętnie uzdolnionych w tym temacie Graczy.

3. ISS'98 / ISS Pro Evolution / ISS Pro Evolution 2 / Pro Evolution Soccer



Zapoczątkowana w zamierzchłych czasach, a ostatnio kontynuowana na PS2 sena właśnie na PSX'ie święciła największe triumfy (zgarniając w PE kilka "dyszek", co ostatnim częściom się nie udało). Przejęła od TEKKENa 3 pozycję lidera w ilości organizowanych turniejów.

4. Gran Turismo



GT ustanawiał nowe standardy - tak w kwestii grafiki, jak i ilości samochodów, na owe czasy niewyobrażalnej. Wielkie wrażenie robił tryb, w którym śmigało się furą przy 50 FPS-ach.

5. Tomb Raider



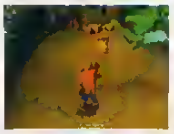
Gra zdecydowanie przełomowa. O ile widok TPP nie należał do nowości (protoplastą był FADE TO BLACK), tak cała reszta - zdecydowanie wspaniała. W tej chwili to właśnie TR i Lara Croft są najlepiej rozpoznawanymi na świecie motywami z gier wideo (nie da się ukryć, że również za sprawą kiczowatych filmów).

6. Metal Gear Solid



Gra, dzięki której wszyscy stali się lepsi, hehe! Tytuł ponadczasowy i w wielu kręgach uznawany za wybitny. Zwłaszcza w obliczu kontrowersyjnej kontynuacji.

7. Crash Bandicoot



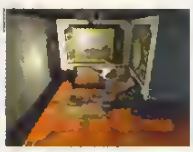
Crash doczekał się na PSX'ie kilku platformówek, wyścigów i gry multiplayerowej. Swojego czasu nieoficjalna maskotka PlayStation i zdecydowanie najbardziej przyjemna z platformówek. Przenosiny na nową generację konsol wypadły bez większych fajerwerków.

8. WipeOut



Niszowy, ale genialny tytuł. Współgranie futurystycznego klimatu z rewelacyjnie dobraną muzyką. Seria doczekała się kilku części, ale trudno jednoznacznie ocenić, która jest najlepsza - opinie na ten temat są podzielone.

9. Resident Evil



Pierwszy konsolowy horror z prawdziwego zdarzenia (choć, jak się okazało, definicją tego miana zajął się dopiero SILENT HILL). Motywy z wielu kiepskich filmów grozy ("Noc żywych trupów") dały świetny efekt, ale kolejnym kontynuacjom zdecydowanie brakowało świeżości.

10. Silent Hill



Tytuł niezwykły - pełen tajemnic i niedomówień. Niewiele osób decyduje się grać w niego po nocach - RE przy nim to gra dla dzieci. Gra doczekała się ganianego sequela i nieco gorszej trzeciej części.

PNa

Hardkor

loading...

HARDkor przynosi kolejne sensacje z placu boju! Jak dowiedział się Pingwin, SONY zapowiada PlayStation 3 na marzec 2006 roku w Japonii (Europa jesienią), na razie pokazuje swojego PSX'a, a Myszaq obnaża prawdę o GTA, próbując jednocześnie sił w polskiej konwersji "real-GTA", z trylionem polygonów i 70 FPS-ami. Poza tym znajdziecie kolejne doniesienia z makaronowego frontu, terapię Mazziego - "Co zrobić, gdy gry juz nia bawią?" - oraz nieco nostalgiczny tekst Dziada o jakimś tam magazynie dla świrów. Ba, nawet jeden z Czytelników się tu wkręcił, ale kto tam słucha Czytelnika? Przeciągnąć go pod kilem [KiLu, co ty na to?]?□ [świr]

szara strefa

txt: Yohko&Teruo

Właśnie rozdano nagrody Ig Noble czyli "anty-Nobla" za odkrycia tak głupie albo tak niepotrzebne, że nie powinny być powtarzane Trzeba przyznać ze laureaci z tego roku rzeczywiscie zapracowali na takie "wyróżnienie" Dla przykładu, w dziedzinie fizyki Ig Noble dostała bezcenna dla światowego rolnictwa praca australijskich naukowców - "Analiza sił potrzebnych do wleczenia owcy po różnych podłozach" W medycynie wyróżniono analizę mózgów taksówkarzy - okazało się, ze są lepiej przystosowane do orientacji przestrzennej (coś jak kaczki?) Tematy prac z innych dziedzin "Wyjątkowo proste osobowości polityków" 'Kurczęta wolą pięknych ludzi", "Udokumentowany przypadek homoseksualnej nekrofilii u kaczki krzyżówki" (ta ostatnia praca jest bogato ilustrowana) Przy takiej konkurencji nawet Lepper moze się schować Na szczęście w 'szarostrefowym" swiecie wszyscy są zdrowi i (nie)normalni, więc biznes się ładnie kręci i odkrycia zdarzają się co chwila

Następca Xbox Media Playera?

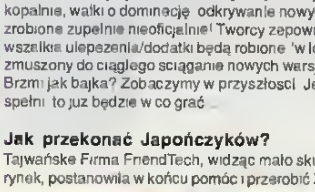
Wiecie nad czym pracowali ostetnio w sekrecie twórcy Xbox Media Playera? Zamiast tracić czas na odpoczynek z rodziną, rozwijali projekt o nazwie 'Xbox Media Center" (w skrócie 'XBCM") Jest to zupełnie nowy odtwerzacz multimediów dla Xboxa, oparty na GPL Juz teraz, w fazie beta, obsługuje większość formatów (mpeg/mpg, vob avi ogm DivX xvid, mp3, ogg jpg, gif, i wiele innych) Pliki można uruchamiać z CD/DVD dysku twardego oraz przesyłać je z peceta Oprócz tak banalnych już funkcji jak zmiana "skorek" czy sortowenie plików według nazwy/wielkości/daty XBCM oferuje nem również możliwość stworzenia muzycznej bazy danych z funkcją CDDB i wyszukiwaniem okładek płyt, może również służyć jako menadzer plików dla napędu CD/DVD, twardego dysku i Sieci Jeszcze wiele ciekawych funkcji zostanie dodanych w przyszłości (między innymi SHOUTcast, odtwarzanie filmów DVD czy choćby wizualizacja audio) Oczywiście nie oznacza to, ze Xbox Media Player odchodzi do lamusa wciąz dodawane będą kolejne jego elementy jednak większość developerów skupi się teraz raczej na XBCM Oczywiście pamiętacie, ze aby go uruchomić, musicie mieć przerobioną konsolę?

"Fractions" nadchodzi!

Trwają właśnie prace nad grą FRACTIONS Będzie to pierwsza nieoficjalnie zrobiona gra sieciowa dla Xboxa Jeśli wszystko pójdzie dobrze setki Graczy zanurzą się w wirtualnym swiecie, obejmując w posiadania najróżniejsze pojazdy i bronie, tworząc tytułowe "odłamy" Będziemy mieli również elementy strategii - kopalnie, walki o dominację odkrywanie nowych technologii I to wszystko zrobione zupełnie nieoficjalnie! Twórcy zapowiadają, że już po wypuszczeniu gry wszelkie ulepszenia/dodatki będą robione 'w locie", przez co Gracz nie będzie zmuszony do ciągłego ściąganie nowych warsji, ani jakichkolwiek patchów Brzmi jak bajka? Zobaczymy w przyszłosci Jeśli choc 1/3 tych obietnic się spełni to juz będzie w co grać

Jak przekonać Japończyków?

Tajwańskie Firma FriendTech, widząc mało skuteczne próby wejscia Billa na ich rynek, postanowiła w końcu pomóc i przerobić Xboxa odpowiednio do gustow Japończyków Podrasowana maszyna (zwana XBX2) ma być wyposazona w procesor 1 4 GHz i twardy dysk 80 GB, oraz kilka innych ciekawych dodatków I ma wyjść już w listopadzie!



Ponieważ taki Xbox będzie działał prawie dwa razy szybciej niż normalny, wyposażony zostanie w specjalny "spowalniający" przycisk (coś jak przycisk "turbo" w dawnych pecetach). Niestety nie podano ostatecznej ceny Zapowiada się całkiem interesująco! Sami pomyślcie, co z tym można będzie wyprawiać

Z czym do Chińczyków?

Ludzie z NINTENDO postanowili wejść porządnie na rynek chiński Uznali jednak, że taki zwykły GameBoy, a nawet GameCube, do Chińczyka nie przemówi i trzeba stworzyć dla niego coś specjalnego Nowa konsola ma mieć nazwę "iQue player" i będzie pierwszą maszyną do gier oficjalnie sprzedawaną na terenie Chin (SONY zapowiedziało wejscie na rynek chiński dopiero pod koniec zimy, a MICROSOFT nawet się nie wypowiedział na ten temat) Chiński Gracz będzie miał od razu do wyboru 10 gier, w tym jedną z pewnym dobrze znanym hydraulikiem - Mario Cały bajer polega jednak na tym, że żadnej gry tak naprawdę Chińczycy nie będą posiadać ne własność - iQue player będzie wyposazony w 64-megowe karty flash, ne które w sklepie będą "ładować" wybrane tytuły Pomysł jest świetny, oby tylko nie utonął w fali totalnego piractwe...

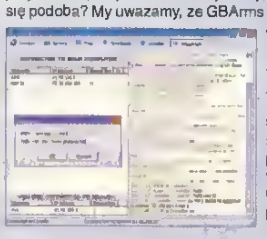


Gentoo Linux na PS2!

Niezmeny jak dotąd twórca pracuje nad przeniesieniem Gentoo Linuxa na PS2 Pierwsza prosta wersja juz istnieje, mozna ją ściągnąć, jednak twórca pracuje nad kompletnym RTE [dla mniej wtajemniczonych RTE (Run-Time Environment) jest to zbiór poleceń i zmiennych systemu, tworzących środowisko wspomagające działanie programu), który umozliwi uruchomienia na PS2 dowolnej dormowej dystrybucji Linuxa Warto zauważyć, ze Gentoo Linux został juz przeniesiony na Xboxa Jak tylko pojawią się dalsze informacje dotyczące Gentoo na PS2, na pewno Was poinformujemy!

Wyszukiwarka romów dla GBA!

Niejaki Costello pracuje właśnie nad drugą odsłoną programu GBArms - czegos, co ogólnie można określić jako bazę danych naszych romów, połączoną z wyszukiwarką i jeszcze kilkoma innymi użytecznymi programami Dzięki GBArms będziemy mogli zrobić listę naszych romów, pokazać wszystkim, które romy mamy, a których nam brakuje Oczywiście to nie wszystko Do zestawu dołączony będzie również gbSHARE - program p2p, dzięki któremu Gracze będą mogli wymieniać się romami i informacjami o nich Według twórcy, gbSHARE będzie działał na zasadzie Bittoranta - uzytkownik najpierw zostanie połączony z bazą mySQL, skąd ściągnie aktualną listę użytkowników i inne potrzebne informacje W tym momencie program umozliwia ściąganie pliku z kilku źródeł i wznawianie przerwanych połączeń Poza tym można na nim również pogadać z osobami, z którymi jesteśmy połączeni, więc może też służyć jako prosty komunikator Niestety, program działa jedynie na Windowsie (dowolna wersja) ale może w przyszłości przejdzie na inne systemy I jak Wam się podoba? My uważamy, że GBArms 2 0 wraz z gbSHARE, ma szansę stać się jednym z najczęściej używanych przez właścicieli GBA/SP progra-



mow) Programem niejako "z tej samej półki" co GBArms jest OfflineList 0 7, dzięki któremu również można tworzyć bezę romów, i to nie tylko tych z GBA, ale również ze SNES-a, GBC, PCE i GG oraz innych konsol GBArms i OttlineList są kompatybilne, więc możemy ich używać zamiennie jednak autorzy obu programów już zapowiedzieli rywalizecję, może więc być interesująco

Robaki na GBA!

News pochodzi w sumie z oficjalnego rynku, ale jakoś cicho na ten tamat więc postanowiliśmy dołączyć go do Szarej Strefy Otóż ChildLikes, licencjonowany współpracownik NINTENDO, pracuja właśnie nad całkiem oryginalną grą w której nie będziemy grali wirtualnymi postaciami, lecz prawdziwymi 3-wymiarowymi robotami albo miniaturowymi samochodzikami BUGZ! ROBOTIC GAMING to trzy "dyscypliny" (wyścig, zapasy i tegowanie), rozgrywana na specjalnej planszy, na ktorej robakami kieruje się za pomocą kontrolerów Zestaw początkowy składa się z 1 huba 2 "robaków" 2 kontrolerów i planszy 24x36 cali. I może na nim grać do 2 Graczy Robaki oczywiście można dokupować oddzielnie, dzięki czemu do gry może wejść więcej osob (maksymalnie do 4) Możemy też grać sami



konkurując tylko z hubem Brzmi mało pociągająco? Teraz do gry wkracza GBA - możemy podłączyć je do odpowiednich "doków" na planszy dzięki czemu nasza gra stanie się szybsza i bardziej interesująca Nie wiemy jak Wam, ale nam kojarzy się to z Lego Technics) Wiele osób odstraszy zapewne cena (80 dolarów czyli około 300 złotych) jednak sama technologia może wnieść duże urozmaicenie na rynek gier Pozyjemy - zobaczymy co z tego wyjdzie

Ufff co to był za miesiąc Wzorując się ne NINTENDO i MICROSOFT, postanowilismy skonstruować własną konsolę, nie możemy się jednak zdecydować czy wykorzystać do tego toster czy suszarkę do włosów Na razie szukamy sponsora - wszystkich chętnych prosimy o kontakt z Redakcją;) W Anglii przeprowadzono 'Mistrzostwa w Rzucie Kaszanką" - zapowiada się nowa konkurencja olimpijska! A słyszeliście o tym, ze przed rozpoczęciem zimy pracownicy elektrowni w Rosji będą brali zwierzątka domowe jako zakładników, żeby ludzie im płacili? Ciekawa co zrobią, jeśli ktoś trzyma w domu skunksa ? Tym optymistycznym akcentem konczymy Szarą Strefę ( ) Special Thanx dla Lokiego (on wie za co), Kaczora (on też wie za co) oraz Jeta Li (on nie musi wiedzieć) The End □

(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved)



MOC(Z)NE GRANIE, PLANY UBI SOFT I ZŁODZIEJE HALF-LIFE 2

I kto jeszcze powie, że Japończycy nie są dziwni? Firma Aeon Co. Ltd wprowadza na japoński rynek warzywa dla... samotnych. Warzywa te są po prostu mniejsze od tradycyjnych. Testowa akcja sprzedaży zminiaturyzowanej rzodkwi zakończyła się sukcesem. Ale nie tylko Japończycy wpadają na dziwne pomysły.

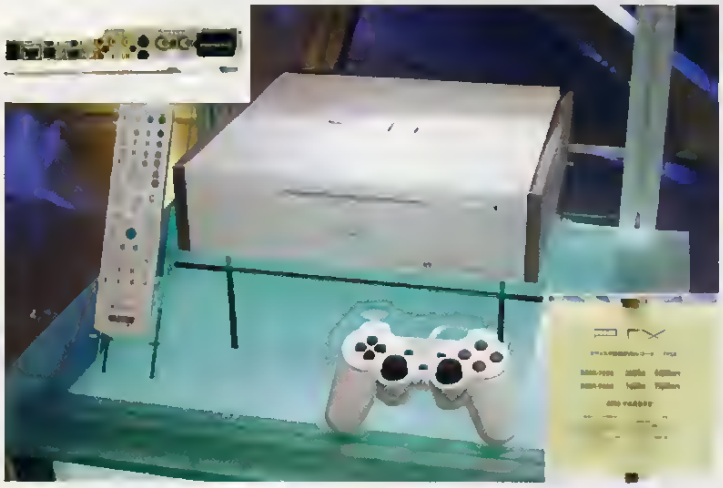
Dwóch studentów Massachusetts Institute of Technology - Dan Maynes-Aminzade oraz Hayes Solos Raffle - miało zrobić "pracę zaliczeniową" i wykonali... pierwszy na świecie automat w który gra się oddając mocz. Jak? To bardzo proste. Automat składa się z wyświetlacza LCD oraz obudowy (z odpływem, ma się rozumieć), w której znajduje się "pad" z sensorami reagującymi na strumień moczu. Gierki są "proste" - trwające nie dłużej niż 20 sekund. Jedna z nich, to klasyczne "młotkowanie" wyłażących z dziur kretów, w innej trzeba trafić uciekającego Dicka Cheneya. Pomysłowi konstruktorzy planują wiele usprawnień - jedno z nich to podobne do pistoletu na wodę urządzenie, które pozwoliłoby korzystać z zabawki kobietom. Planują też wprowadzenie gry do sieci barów. Prototyp kosztował 2000 $ - cena gotowego urządzenia miałaby spaść do 500 $.

Mniej szczęścia ma VALVE. Ostatnio aż huczy od informacji, jakoby kod szykowanego HALF-LIFE 2 w jakiś sposób wydostał się i został nielegalnie upubliczniony. Wygląda na to, że to prawda - sytuację potwierdził Gabe Nawell z VALVE. Podobno ktoś włamał się przez Sieć na komputer, na którym znajdowały się ważne pliki. Wśród nich znalazł się kod gry oraz, co jest jeszcze niepotwierdzone - wersja grywalna gry (HIV...gre przypadkowo wylądowała też na moim HD. Ot, zaplątała się...)! Niestety, to zdarzenie może mieć nieciekawe skutki, mówi się o tym, że w najgorszym przypadku gra może się nie ukazać w ogóle. Za to prawie na pewno data premiery przesunie się w bliżej nieznaną przyszłość. Pojawienie się przedpremierowo kodu ma pewne przyszłe konsekwencje, na które developer nie może sobie pozwolić. Nie ma wątpliwości - kod musi zostać zmieniony. Engine gry zazwyczaj jest niezłym towarem na sprzedaż. W tym wypadku nieuczciwi developerzy mogliby nawet wykorzystać fragmenty kodu gry bez wiedzy VALVE. Można się tylko domyślać, ile rewolucyjnych rozwiązań może zawierać gra taka jak HALF-LIFE 2. I jeszcze nie wiadomo, czy wraz z kodem źródłowym, sprytnemu hackerowi nie udało się wykraść innych rzeczy. Oj, niewesoło ma VALVE.

Czekasz ze zniecierpliwieniem na PSP - nową, przenośną konsolkę od SONY? A wiesz, że w 1998 roku SONY prowadziło prace nad handheldem? Wprowadzenie do sprzedaży planowano na rok 2000. Urządzonko miało kolorowy wyświetlacz, a nośnikiem gier były Memory Sticki - do "nepełnienie" w specjalnych "kioskach" w supermarketach. Niestety, jak to zwykle bywa w przypadku przełomowych projektów - kieszonkowa konsolka nie weszła do produkcji. Za to pojawiły się ostatnio pogłoski, jakoby SEGA podjęła rozmowy z Matshushitą (Panasonic) w kwestii... nowej konsoli? I to przenośnej! A czy wiecie, że PlayStation 3 ukaże się prawdopodobnie w marcu 2006 roku? Donosi o tym samo Sony...

Kolejna nowa konsolka (a właściwie reinkarnacja "starej") - SONY PSX została zaprezentowana na japońskich targach CEATEC 2003. Urządzonko łączy funkcje PS2, multimedialnego odtwarzacza, odbiera sygnał TV, zapisuje płyty DVD. Orientacyjna cena multimedialnego kombajnu to 900 $ za wersję z dyskiem 250GB i 720$ za 160GB. Sony tym samym próbuje uderzyć, do nieco sterszych i w związku z tym zamożniejszych ludzi, którym bardziej odpowiada taka high-endowy kombajn (czyt. dopasiona PS2), aniżeli jakaś tam konsolka do popierdółkowatych gier. I jak Wam się to podoba (zdjęcia powyżej)?

Branżowa angielska gazeta MCV zamieściła interesujący wywiad z Eduardo Rossini - obecnym wiceprezesem "kawałka" europejskiego MICROSOFTu, odpowiedzialnym między innymi za Xboxa. Eduardo powiedział, że MS jest bardzo zadowolony z pozycji, jaką udało się Xboxowi wywalczyć na rynku elektronicznej rozrywki. Pudełko startując z zerowej pozycji uzyskało przez 18 miesięcy 24-procentowy odział w rynku. W końcu Xbox uzyskał największy przyrost sprzedaży wśród konsol PAL-owych, jeśli porównamy pierwsze połowy lat 2002 i 2003 +12%. W porównaniu z PS2 (+3%) jest to całkiem spory wynik, nie mówiąc nic o -35% GC. Udało się też wprowadzić system XboxLive w 14 europejskich krajach i zachęcić do niego 50.000 użytkowników. To już wiemy. Eduardo Rossini poruszył też kilka interesujących kwestii. Wypowiedział się na temat planów MS co do poszerzania podstawowej bazy konsumenckiej. Próbą zdobycia nowych użytkowników miałyby być takie produkcje jak BLINX, czy przygotowywany przez RARE tytuł GRABBED BY THE GHOULIES. Za to w tytułach takich jak MUSIC MIXER widzi możliwość wciągnięcia do rozrywki całej rodziny. Jako kluczowe pozycje nadchodzących Świąt wytypował PROJECT GOTHAM RACING 2, RANBOW SIX 3 (hmmm) i GRABBED BY THE GHOULIES. Zapytany o wyraźnie widoczne różnice pomiędzy PS2 i Xbox, powiedział, że już niedługo Gracze sami będą mogli się o tym przekonać. Jako tytuł na przykładzie którego wyraźnie widać technologiczną przewagę Xboxa nad PS2 wskazał SOUL CALIBUR 2 (różnica jest, ale czy aż tak miażdżąca?). Dodał też, że niedługo przepaść technologiczna dzieląca te dwie konsole stanie się bardziej widoczna.



W tym samym penodyku można znaleźć interesujący materiał dotyczący UBI SOFTu. Co można zaobserwować od dłuższego okresu czasu, firma wyraźnie pracuje nad zmianą wizerunku. Można powiedzieć, że rewolucję rozpoczął SPLINTER CELL. Kolejna tytuły w drodze. Obecnie UBI pracuje nad umacnianiem wizerunku firmy jako koncernu kojarzonego międzynarodowo, nastawionego na dojrzałych Graczy (cokolwiek to znaczy). Chłopaki planują na czas Świąt mocną kampanię marketingową. Zarówno XIII jak i FAR CRY okazały się wielkim sukcesem na ECTS. Obecnie, kluczowym tytułem Świąt jest PRINCE OF PERSIA, a oczekiwaną na dniach grą jest RAINBOW SIX 3 na Xboxa (recka za miesiąc).

W związku z ostatnimi wydarzeniami dot. konsoli Phantom, dostałem ciekawy materiał od czytelnika - Artura Mroczkowskiego (dzięki!). Ludzie ze strony http://www.hardocp.com przeprowadzili małe śledztwo w sprawie Infinium Labs. Nie mam tyle miejsca, żeby opisać całą historię, w kazdym razie artykuł przedstawia Timothy'ego M. Robertsa w niezbyt ciekawym świetle. Można powiedzieć, że jego dotychczasowa kariera nie rokuje najlepiej. Zamykane firmy, bankructwa, straty inwestorów. Pikanterii dodaje fakt, że w chwili kiedy "detektywi" zainteresowali się sprawą, Infinium Labs nie miało własnej siedziby. W ogóle z Phantomem są problemy. Kiedy chcemy pograć na konsoli odciętej od Netu, przechowywana gra jest szyfrowana (zabezpieczenie antypirackie). Okazało się, że jest możliwość dobrania się do odkodowanej formy. Chyba nie trzeba tłumaczyć, jakie mogą być konsekwencje...

Japoński oddział MICROSOFTu odpowiedzialny za Xboxa ma nowego menadżera. A jest nim... (werble) Yoshihiro Maruyama. Kto nie kojarzy tego pana, podpowiadam - korzeni trzeba szukać w SQUARESOFT, gdzie tenże był wiceprezesem. Pojawiły się też plotki, że opracowaniem serca Xboxa2 zajmie się IBM - ciężko powiedzieć, ile w tym prawdy. Nowego prezesa ma też SEGA of America, a jest nim Hideaki Ine. Człowiek ten pracował wcześniej w AGATEC (ETERNAL RING, DISASTER REPORT, SPACE CHANNEL 5 SE) i ASCII. To nie koniec przetasowań. SEGA rozwiązuje studio developerskie UNITED GAME ARTISTS a jego szef - Tetsuya Mizuguchi - odchodzi z firmy! Tetsuya jest odpowiedzialny za takie tytuły jak SEGA RALLY, SPACE CHANNEL 5 czy REZ. Oczywiście odejście nie oznacza końca kariery. Mizuguchi twierdzi, że ma już ustawioną pracę w jednej z firm... nazwy nie wymienił. Czyzby REZ 2 miał pojawić się na Xboxa?

Jeśli jesteśmy przy Xboxie, to wypada wspomnieć, że wg badań NPD Group Inc., system ten jest jedyną konsolą, której sprzedaż w porównaniu do poprzedniego roku wzrosła. Podczas gdy sprzedaż X-a w roku 2003 podniosła się o 6%, PS2 spadła o 36, a GameCube'a o 22%. Być może ostatni wzrost sprzedaży tego ostatniego podyktowany jest obniżką ceny, która dotarła też do Europy (99 euro)? My czekamy na promocję GeCków w pakiecie z 5 grami (i to hiciorami!), dodatkowym padem i Memorką - całość za... 600 zł!!! Już na dniach.

Na rynek konsolowy stara się wejść znany w naszym kraju dystrybutor - firma PLAY IT, znajdując lukę w sektorze tanich gierek (value price). Nie szczęście szałowie firmy nie są w ciemię bici i wybrali całkiem zjadliwe kąski, głównie z Amigi i PSX'a. I tak, na Szaraku pojawi się np. Robocod (James Pond) a na PS2 - PSX'owy CONSTRUCTOR czy Amigowy Putty Squad (być może jako Super Putty). Cena owych kąsków na rynku brytyjskim nie przekroczy w przeliczeniu - 60zł. Uczciwe. Tylko co tam robi IK na PS2? Czyzby



konwersja konwersji na PSX (patrz recka w numerze)? "Biedny" MIDAS ma konkurenta :) A może ktoś wpadnie na pomysł wypuszczenia składanki pt. "Sensible Pack" z S. Soccer i Cannon Fodder?! Jestem ZA!

Wkrótce będzie ciekawie, co do tego nie mam wątpliwości. Wystarczy spojrzeć na zbliżający się line-up gier na wszystkie platformy. [pingu]

TO BYŁO GRANE!

WSPOMNIENIA



Miałem szczęście sprawdzić w praniu sporo platform, ale z wspomnieniami o PSX mogą się równać jedynie te z obcowania z Amisią. Takie samo poczucie posiadania bezwzględnie najfajniejszej na świecie zabawki. Pierwszy kontakt? Pomijając zachodnią prasę z której dowiedziałem się o konsoli, na seno w Szaraku zabujałem się na katowickiej giełdzie, podczas organizowanego przez Scierę "happeningu". Kupa ludzi, szum, pomruki niedowierzania, szczerzący kły i zaaferowany "pan organizator" oraz PSX z zapuszczonym TEKKENem. Omal nie dostałem orgazmu (chyba), gdy King (wtedy jeszcze 'gość w masce") założył Kazuyi ("temu z dziwną fryzurą") jakiś niesamowity chwyt nogami za głowę. Kamera zawirowała, odjechała i już widziałem jak Kaz biegnie z oddali w kierunku ekranu. Następnie zawirowało raz jeszcze, ale w mojej głowie. Poczułem się jak w niebie, kiedy zajarzyłem, że tak teraz będą wyglądać gry (marzyciel, kurka wodna), a ja wkrótce stanę się za wszelką cenę posiadaczem niepozornej skrzyneczki odpowiedzialnej za te cuda. Stałem wpatrzony w ekran i nawet nie pamiętam czy w coś tam jeszcze grali - takie wrażenie zrobił na mnie TEKKEN. Ech, co tu dużo gadać - zakochałem się i nie będzie przesadą stwierdzenie, że od tego momentu moje życie podążyło trochę innym torem. Jeśli do tamtej prezentacji byłem Graczem tak licząc od niej stałem się Graczem pełną gębą, momentami lekko przesadzając (zrzucam to na karb wieku). W ciągu tygodnia pożyczyłem skądś mocno używaną konsolę (za flachę, a jak), która działała tylko do góry nogami,) a później z kumplem zrobiliśmy najazd na kolekcję Sciery i wyszliśmy ze zdobycznym sprzętem.

Zostało rozpoczęte pasmo incydentów o których mógłbym pisać godzinami. Niestety. Najmiej) wspominam jedną sesję z FFVII do której przygotowań omal nie przypłaciłem zdrowiem (nie mówiąc o tym, że mogło się skończyć jeszcze gorzej). Przed pewnym zimowym weekendem miałem odebrać konsolę wraz z "fajnalem". Pech chciał, że kumpel zdał jakiś egzamin z matmy i dorwał mnie jak gdzieś śmigałem opłotkami. Z dumą zaprezentował zawartość plecaka, a przyznam, że aluminiowych puszek było tam sporo. Chwilę słabości okupiłem brakiem koordynacji, niekładnym bełkotem i problemami z poruszaniem. Ostatecznie odebrałem konsolę z trudem tłumacząc rodzicom gościa o co chodzi i wracałem do domu. Miałem ostro pod górkę, ziemia oblodzona, konsolę trzymałem w jednej wielkiej kieszeni kurtki, grę w drugiej, obie łapy też w kieszeniach. Potknąłem się i w chwilowym przebłysku, lecąc na twarz zastanawiałem się na którą stronę spaść (rąk nie zdążyłem wyjąć z kieszeni), żeby nie uszkodzić zdobytych skarbów. Wypadło jednak na twarz i tak walnąłem, że kumpel rzucił się na pomoc. Udawałem, że wszystko jest OK, chociaż załałem się krwią. Ale konsola i gra zostały uratowane. Pominę fakt, że tej nocy grałem w BLOODY ROAR z zamkniętymi oczami, czym wprowadzałem kumpla w zechwyt - lał mnie ile wlezie do chwili, aż zczaił co jest grane. Rodzince powiedziałem, iż rozbita głowa wynikła z uderzenia się drzwiczkami szafki na sitowni (czy jakoś tak). Teraz dowiedzą się straszliwej prawdy. □ [torba]

TOP 6 TORBY

1. Final Fantasy 7
2. Final Fantasy Tactics
3. Tekken 3
4. Silent Hill
5. Metal Gear Solid
6. Vagrant Story

Paranoja, poczucie misji i obłęd reformatorski może i prowadzi czasem do czegoś dobrego, ale zwykle powoduje pojawienie się nowych, kalekich potworków. Tak jak w przypadku jednego z eksperymentów, mających na celu stworzenie nowej generacji platformówek. Operacja się nie udała, pacjent na nasze nieszczęście przeżył i zaczął się panoszyć, strasząc nieświadome dzieciaki. Do dzisiaj nie doliczono się wszystkich ofiar bezwzględnego rysia Bubsy'ego. [torba]

Na szczęście takie syfki jak BUBSY nie przesądzają z góry o jakości innych tytułów z tej samej beczki, nawet jeśli ich twórcy swój potencjalny sukces widzą w wykorzystaniu modnej technologii. Liczy się pomysł, chęci i zamiłowanie do rzemiosła, a efekt może być całkiem ciekawy.

JUMPING FLASH

Developer	SCEA
Wydawca	SCEA
Rok	1995
Platforma	PSX

Co było grane: Gra-eksperyment. Sterujemy mechanicznym królikiem o wyjątkowej skoczności i sporej sile ognia. Jest to platformówka, ale bardzo nietypowa, bo z widokiem "z oczu" i w pełni trójwymiarowym środowiskiem. Kolejne światy są



eleganckio opracowane i dopracowane, poruszanie się po nich stanowi dużą przyjemność, a sposób w jaki to robimy jest głównym magnesem przyciągającym do zabawy. Królik, jak to ma w zwyczaju, porusza się skokami. Skoki różnią się zasięgiem (liczonym w górę) oraz możliwością patrzenia w dół i kontrolą lądowania. Nie brakuje rożnych platform, podestów i wysokich konstrukcji, które trzeba zbadać w poszukiwaniu kilku marchewek i wyjścia z etapu.

Szczególnie warte wspomnienia. Ten tytuł naprawdę jest 3D i to się czuje. Zwłaszcza intensywnie daje się we znaki szybowanie po wykonanym skoku. Jedna platforma, druga, wybicie i już można cieszyć michę obserwując przesuwający się daleko na ziemi maleńki obiekt, który po chwili okazuje się szybko powiększającą się głową wroga. Oczywiście naskoczenie delikwentowi na czaszkę jak najbardziej wskazane. To nie są pierdółkowate, mikre podrygiwania jak w innych tytułach, lecz potężne susy przyprawiające Samus Aran o mdłości. Oprócz tego JUMPING FLASH! jest wizytówką z okresu, gdy PlayStation szczyciła się wieloma nowatorskimi, tchnącymi świeżością tytułami. Dziwna to gra, adresowana dla młodszych Graczy i pewnie dlatego nie doczekała się większego grona fanów - sam pamiętam, że przez moment uważałem ten tytuł za poroniony pomysł. A tu okazało się, że pomysł choć niecodzienny to jednak całkiem strawny i warty zapoznania się z nim nawet teraz.

Najlepszy motyw: Pierwszy wysoki kontrolowany skok i uświadomienie sobie jak daleko jest do gleby.

BUBSY 3D

Developer	SCEA
Wydawca	Accolade
Rok	1996
Platforma	PSX



Co było grane: Podobno kapitalny platformer z przełomową grafiką, pełną swobodą ruchu, mnóstwem sekretów, rozbudowanymi lokacjami i "fantastycznym" bohaterem. Bubsy rozpoczął swoją karierę już na MegaDrive, ale gdy nie poszło mu powalająco, postanowił wcisnąć się na Szaraka wykorzystując zachłyśnięcie grafiką 3D i głośne hasła promujące go jako niezwykle obiecującą maskotkę (zapewne szerzyła je wroga Graczom propaganda). Skończyło się jedynie na umownym tytule "najgorszy platformowy debiut 3D". Co oznacza ni mniej, ni więcej, że gra jest sytem jakich mało i ma zapewnione miejsce w panteonie crapów wszech czasów. Cud sprawił, że pojawiła się w tym samym czasie co "Mario 64", który dowiódł, że przed tym gatunkiem jest świetlista przyszłość. W przeciwnym razie mało kto byłby chętny na podobne tytuły w obawie przed ciężkim zatruciem.
Największa padaka: Sterowanie i "swoboda"!!! Czegoś takiego ze świecą szukać,) Bubsy jak na rysia przystało porusza się żwinnie, ale tylko do przodu i tyłu. Aby zmienić trajektorię ruchu (znaczy się - skręcić), należy zredukować prędkość do zera, czyli zatrzymać się, zmienić kierunek i dopiero ruszyć do przodu. I trzeba to zrobić powoli, bo zbyt szybki ruch do przodu zamienia się w poślizg i niweczy czasochłonne podchody w kierunku nieruchomego przedmiotu. Najlepiej zatrzymać się na jakimś wrogu. W skupieniu przeszkadzają irytujące, agonalne charknięcia Bubsy ego. Grafikę zaś stanowią losowo rozsypane bryły o kretyńsko dobranych barwach i braku cech charakterystycznych, co powoduje, że nie ma żadnej różnicy czy patrzy się na ekran z boku, czy do góry nogami. I tak można zapomniać o rozeznaniu w terenie. Z perspektywy czasu wydaje się, że ten tytuł mógł być tajną bronią przeciwników elektronicznej rozrywki i miał spowodować zapaść w branży. Na szczęście zapaść to się może, ale Bubsy pod ziemię.

Najlepszy motyw: Obserwowanie jak kolopodobny paskuda spada w przepaść i świadomość, że to ostatnie życie.

SPACE HULK

Developer	Games Workshop
Wydawca	Electronic Arts
Rok	1993
Platforma	3DO, Amiga

Co było grane: "Space Hulk" na pierwszy rzut oka wydaje się klonem DOOMa, ale w istocie czerpie z niego tylko sposób przedstawiania akcji. Postać porusza się zbyt wolno, aby klasyczna fps-owa rozgrywka miała sens. Poza tym nie sterujemy jednym bohaterem, lecz również otrzymujemy pod dowództwo oddział zakutych w stalowe pancerze wspomagane, Terminatorów. Zabawa opiera się na wyborze odpowiedniej strategii i taktyce, gdyż obok wydawanie rozkazów, można też przełączać się między wojownikami. Wersja na 3DO uniknęła amigowego wachlowania dyskami oraz piecowej topomości i ślamazarności (pojawiła się też na PSX/Saturna nast. część gry o podtytule Vengeance of the Blood Angels). Gra się w nią odrobinę inaczej, ale w równie głębokim stresie. I wszystko to w świetnie opisanym i bogatym uniwersum Warhammera 40K.

Szczególnie warte wspomnienia: Ciągłe napięcie mięśni, tryskająca uszami adrenalina i zero odprężenia (bo pauza jest tutaj limitowana czasem!). Jeśli jest jakaś gra nie będąca horrorem, która powoduje chęć jak najszybszego odłożenia pada, to jest nią właśnie "Space Hulk" (Ś: zgadzam się). Atmosfera kosmicznych wraków w jakich toczymy zmagania z wrogiem jest w tej grze strasznie przytłaczająca. Korytarze są zwykle bardzo wąskie, nasi żołnierze ciężcy, wolni i niezdarni, a wróg - tajemnicza rasa Genokradów - szybki i śmiertelnie zabójczy z bliska. Żołnierze blokują się na zakrętach korytarzy, broń zacina, a Gracz wzdycha z ulgą, jak już go wykończą. Super dźwięki i brak muzyki - pojękiwania blach, łomot



meszyn, krzyki, nawoływania żołnierzy - piekło na ziemi, a raczej w kosmosie.

Najlepszy motyw: Wojownicy rozstawieni na korytarzu, martwe punkty zablokowane ogniem. Genokrad załatwia jednego Terminatora, a próby przełączania na kolejnych ludzi kończą się tylko widokiem ich wyłączających się ekranów kontrolnych. Ekran 5,4, 3, 2,.. dobrze wiesz, że Twój ekran to nr 1.

"Znajdź Klucz" z PE#73.

Grą, której fragment widać w dziurce od klucza, jest "Defender of the Crown". Nadeszło 13 prawidłowych odpowiedzi, a jedną z nich nadesłał Piotr Wyrzykowski z Nowego Miasta, który otrzymuje zestaw gadżetów. Gratulujemy.



PSX EXTREME – EWOLUCJA CZY DEGENERACJA?

Okiem czytelnika, fana i redaktora...

Miłość nie od pierwszego wejrzenia
Kiedy wyszedł pierwszy numer "ekstrima" byłem 17-letnim chłopięciem, któremu wąs na twarzy objawia się charakterystycznym obwiśnym "meszkiem" i który nie za bardzo wie, co począć ze sobą i nadmiarem wolnego czasu. W jaki sposób dostał się w moje ręce PE - tego już nie pamiętam i co więcej, nie wspominam tego taktu z jakimś szczególnym rozrzewnieniem. Idiotyczne okładka, treść taka sobie. Nic specjalnego. Tym bardziej ze miałem wówczas regularny dostęp do zachodnich magazynów typu EGM, które prezentowały poziom - nazwijmy to delikatnie - bardziej profesjonalny. Jedynym, co kazało mi nie stracić z oczu owego "pisma" - słowo na wyrost - była sama tematyka i w miarę przystępna cena. W porównaniu do małych kącików w "SS", 40 stron PE to było jednak coś. Zresztą wtedy nie potrafiłem szczegółowo wyłapywać, widocznych dzisiaj jak na dłoni "byków", błędów edytorskich czy ewidentnych infantylizmów językowych. Sprawa była prosta - mam PSX to czytam PE, bo nie ma alternatywy w kraju. Nie ukrywam, że pierwsze numery czytałem bez emocji, oczekując po prostu informacji dotyczących mojej ukochanej konsoli. Aż nagle coś zaczęło się dziać.

Ciężko - przeglądając dziś stare numery PE - zorientować się dokładnie "co" i "kiedy" się zaczęło, ale tak jest taktem "maszyna ruszyła powoli, ospale". Nr 4 przyniósł zgryźliwą recenzję BUBSY 3D autorstwa niejakiego HIV'a która delikatnie zwiastowała nadejście czegoś nowego. Zaraz potem pojawił się zmodyfikowany HP z karykaturami redaktorów. Przełomowe okazały się moim zdaniem również dwie inne recenzje: GTA (Myszeq) i JUDGE DREDD (HIV), które rozkładały na łopatki i sprawiały, że ludzie kwiczeli ze śmiechu tygodniami. PE zmieniało się coraz bardziej, w stronę totalnie nieobliczalną. Współczuję "młodszym" Czytelnikom naszego pisma, którzy nie doświadczyli tego pierwotnego zderzenia z "wirtualnym" i skrzywionym światem zg(Red)akcji. Dziś humor PE wydaje się czymś oczywistym, a nawet trochę wyświechtanym. Ale wtedy to był istny atak świeżej energii, coś czego wcześniej nie było (choć szacunek trzeba oddać twórcom sławetnego KGB). Kluczem do sukcesu okazała się INTERAKCJA dwóch - do tej pory - dalekich od siebie środowisk - redaktorów i Czytelników. Nie było czata, nie było forum internetowego, nie było nawet zlotów EXTREME PARTY. Pojawił się za to nowy sposób komunikacji, polegający raczej na domyślnym dialogu niż monologu "pana redaktora". Zresztą inaczej być nie mogło, gdyż żaden z tworzących PE młokosów nie zasługiwał na ten "zaszczytny" tytuł. Pojawił się wreszcie Ścierw, który w tamtych czasach niemiłosiernie beształ niemal każdy tytuł z jakim się zetknął. Wszystko było na swoim miejscu - humor, postawa zg(Red)ów, a także szata graficzna, która po przyjściu Ścierwa zaczęła powolutku dobijać do przyzwoitych standardów. No, z takim pismem można się już było od biedy utożsamić.

My i oni - odwieczny konflikt
Daję swój sierściuchowaty łeb za to, że właśnie gdzieś w tym samym czasie co ja z "ekstrimem" związało swoje życie jeszcze kilkadziesiąt tysięcy innych dziwnych ludzików z całej Polski. Na oko był to mniej więcej okres między numerami 9 a 13, kiedy pierwsza przetasowa nia osobowe Redakcja miała już za sobą, a nowa, zwarta ekipa - już świadoma swoich sił i możliwości - zaczęła "szerzyć trzodę". Pewnie byłem bardzo głupim nastoletkiem, skoro w ciągu kilku miesięcy od kupienia pierwszego "ekstrima" używałem już niemal podświadomie zwrotów typu "o co chodzi jakby?", ale nie wstydzę się tego - taki byłem. Zresztą umówmy się, cały klimat "ekstrima" w owym czasie był lekko "gupi" co zresztą ma olbrzymi wpływ na problemy z jakimi Redakcja boryka się dzisiaj. Ale o tym w dalszej części tekstu.

Największą zaletą PE w owym czasie był fakt, iż pismo nie pozostawiało nikogo obojętnym. Jest to cecha, które charakteryzuje wszelkie przedsięwzięcia u podwalin których leży jakaś pasja. Tu pasją była MIŁOŚĆ DO GIER. A zatem to, co wydawało się niepowtarzalne i wspaniałe fenom (takim jak je) w oczach przypadkowych Czytelników urastało do rangi idiotyzmu i absurdu. Taki "dwutorowy" odbiór naszego miesięcznika pokutuje do dziś, a jego nieszczęsną konsekwencją jest chociażby bezsensowny konflikt dotyczący wyższości PE (gazety "zwanowanej") nad Neo+ (gazety "rzetelnej"), i odwrotnie. Nie razie jednak na horyzoncie nie było chmur - a PE taranowało swoją bezdenną głupotą wszelkie napotykane przeszkody (blahblah!! - kor).

Mijał czas - a o gazecie robiło się coraz głośniej. Obok mojego domu znajdowała się największa giełda w Warszawie - legendarny już w okolicy "komer" między ulicami Grzybowską a Jana Pawła. Popularność PE z miesiąca na miesiąc, stawała się taktem wśród jej bywalców. Jarano się nowymi grami na konsole i dyskutowano recenzje poszczególnych autorów pisma. W pewnym sensie redaktorzy "ekstrima" stali się (a niektórzy są i dzisiaj) postaciami - w pewnych kręgach - kultowymi. Wydawać by się mogło, że nie ma dla gazety nic bardziej korzystnego niż taki obrót sprawy. Nawet jeśli tak, to nie na dłuższą metę. "Każda idea ma swój czas" - jak mawiał pewien filozof. I nie mylił się.
Wraz z kolejnymi numerami status "kumpla z podwórka" trochę się zdezaktualizował w przypadku kilku zg(Red)ów, a to dlatego, że zmienił się sposób ich pisania, a co za tym idzie - sposób postrzegania ich przez Czytelników. I tak powstali ZGREDZI-SYMBOLE, na małym poletku rynku gier wideo swego rodzaju ikony popkultury. Nagle okazało się, że jest masa ludzi którzy chcą ich naśladować, bądź nawet być nimi (pamiętne podszywanie się pod redaktorów i współpracowników przy początkach działalności czata - sam pamiętam dwoch "Dziadów", którzy przez kilka tygodni wprowadzali w błąd resztę czatujących). Nikt mi nie wmówi, że było inaczej. Przypominam sobie dokładnie jak się zachowywała większość ludzi na dwoch pierwszych edycjach EXTREME PARTY – autografy, zdjęcia, pytania do zg(Red)ów, proby wkręcenia się do pisma itd. "Bycie zg(Red)em" stało się marzeniem setek ludzi, którzy po nocach moczyli się na samą myśl o tym. Takim ludkiem byłem i ja. Szczegóły są powszechnie znane, więc je omijam (w każdym razie udało mi się).

Nie wszystko złoto co się świeci
Jako człowiek, który "jest w Redakcji" od niemal trzech lat, mam swój punkt widzenia i bardzo konkretne zdanie na temat sukcesów i porażek z jakimi boryka się PE od dłuższego okresu czasu. Chcąc postawić najpierw ogólną diagnozę dotyczącą stanu pisma na dzień dzisiejszy powiem tak: SUKCES jest ojcem PROBLEMÓW. Tak właśnie, chcę byście poniżej przeczytali również szczerą wypowiedź dotyczącą "ciemniejszych" stron PE. Powód jest jeden, bardzo prosty - wielu z Was narzeka, że "ekstrim" się zmienił i nie jest już taki, jak kiedyś. Myślałem nad tym długo i doszedłem do wniosku, że wiele w tym racji. A oto moje zdanie w całej sprawie.

"Ekstrim" wykreował rzeczywistość, która, w pewnym sensie, go przerasła. Najzwyczajniej w świecie - balon nadmuchany przez coraz większe wymagania Czytelników i ego jego twórców - nie wytrzymał. Nie wszyscy mogą być wciąż na topie, pisać świetne rzeczy i jeszcze do tego być "kumplami z podwórka" na zawołanie. Trudno być tekim "kumplem" w momencie, gdy własna osoba jest przez niektórych wręcz mitologizowane. Większość z nas (redaktorów) nigdy się do tego nie przyzna, ale cały ten proces wpłynął na postępującą megalomanię niektórych z nas. A megalomania objawia się najczęściej różnego rodzaju wstecznościami. Mogą to być powtarzane do znudzenia wyświechtane zwroty, schematy i kalki w jakich zamykają się recenzje/publicystyka/kąciki. A może to również być - i tu pojawia się największy, moim zdaniem, problem z jakim boryka się w chwili obecnej PE - sławetne i charakterystyczne poczucie humoru. Brygada "ekstrima" jest w dość ciężkiej sytuacji. To co było motorem napędowym dawnego PE bywa w tej chwili postrzegane przez niektórych Czytelników jako kula u nogi. I rzeczywiście, o ile część naszych tekstów nadal potrafi Was zachwycić, tak są też momenty w których mocie dość niektórych autorów (których - to już kwestia Waszego gustu) i ich dowcipu. To normalne i ukrywanie takiego stanu rzeczy byłoby zwykłym oszukiwaniem siebie samych, jak i Czytelników. Na pewno większość z Was widzi, że PE od dłuższego już czasu miota się między dojrzałymi recenzjami a jajcarskimi, między poważną publicystyką a służącą jedynie rozluźnieniu. Czy udaje nam się to ze sobą godzić? Próbą zaradzenia tego typu rozterkom było sprowadzenie do pisma nowych ludzi. I tu znowu nie można mówić o jednoznacznym zwycięstwie bądź porażce. Z jednej strony PE zyskało kilku nowych cenionych autorów i osobowości które stały się nierozerwalnie kojarzone z gazetą, z drugiej jednak przyczyniło się to do zarzutów o "roztrwonienie" klimatu i zatrudnienie wielu osób które nic nie



ciąg dalszy z poprzedniej strony

robią i których nikt nie kojarzy. Zatem nasz klimat stał się źródłem naszego sukcesu, ale i naszych problemów. Tak naprawdę każde wyjście z sytuacji spowoduje krytykę - bo również publika "ekstrima" nie jest tak JEDNOLITA jak kiedyś. Kluczem do zrozumienia sytuacji naszego - jak i każdego innego, będącego dość długo na rynku - pisma, jest uświadomienie sobie, że czas upływa. A wraz z tym upływającym czasem zmieniają się gusta i rosną wymagania. Kiedy PE zaczynał swoją działalność, ludzie - tak czytelnicy jak i redaktorzy - po prostu chcieli grać. Grać w dobre gry. Co mam na myśli? Tylko tyle, że WIĘCEJ NAS ŁĄCZYŁO NIŻ DZIELIŁO. Nikt nie zastanawiał się czy oldschool był lepszy od nowych gier, czy humor PE jest na miejscu czy nie, czy Gates jest "be" i który zg(Red.) jest "lapszy". Shiva bo jest "hajooo-chłopaczkiam", czy Loki bo jest (był) sierściuchem (Loki, jestem nadal, tyle że obciętym). Liczyły się gry. Piękne to wszystko było, tylko się zmieniło z biegiem czasu. Pojawiło się wiele podziałów, która choć z pozoru nie wyglądają na istotne, to mają ogromny wpływ na trudności związane z kształtowaniem pisma. PE bowiem czytają zarówno ludzie młodzi, pragnący niczym nieskrępowanej radochy i zgrywu, jak i starsi Gracze, którzy z "pierdzenia" już wyrośli i oczekują, że gazeta dorośnie wraz z nimi. Pismo czytają Gracza, którzy na byle wzmiankę o maszynie Gatesa reagują wysoce negatywnie, jak i ci, którzy do Xboxa zdążyli się już przekonać. Są ci, którzy wyczekują wypocin Dziada, jak i ci, którzy trawią jedynie publicystykę Mazzrego. Są wreszcie tacy, którzy postrzegają redaktorów jako autentycznych i swojskich, oraz tacy którzy uważają ich za pozerów udających postacie którymi w życiu nie są i nigdy nie byli. Zresztą, o czym ja mówię? Wystarczy spojrzeć na forum PE, gdzie można np. znaleźć miejsca przeznaczona jedynie dla wybrańców słuchających takiej czy innej muzyki. Tego typu pierdoły które z graniem nie mają nic wspólnego. Wszystko to sprawia, że stworzenie pisma dla tak różniącej się od siebie rzeszy ludzi - i zadowolenie ich wszystkich - jest niemożliwe. Tym bardziej za w samej Redakcji nie wszyscy się nawzajem uwielbiają. Ekipa "ekstrima", to w tej chwili kilkadziesiąt osób o różnych poglądach, ambicjach i pomysłach na robienia swojej "dziełki" w piśmie i jak każda grupa ludzi mają oni swoje kłótnie i animozje.

Słowo na niedzielę

Przeżyliśmy razem sporo. Wszyscy. Każdy z nas ma wiele wspomnień związanych z czytaniem/tworzeniem gazety i samym graniem. Każdy z nas chciałby coś dla siebie w PE znaleźć. Jedni rzetelne informacje, inni potężną dawkę humoru. Sens w tym, że pismo ma tylko kilkadziesiąt stron i musi w sobie zawierać maksimum naszych wspólnych oczekiwań i wymagań. Chwile zwątpienia są zawsze. Sam wiele razy myślałem o odejściu z pisma. Powody - jest ich wiele i dla każdego inne, czasem wydają się ważne, czasem mniej, ale są. Tak po stronie redaktora jak i Czytelnika, któremu wydaje się, że to już nie jest "jego ekstrim". Czytelnika któremu wydaje się, że nie znajduje już tego, co by chciał. Ale wszyscy musimy pamiętać o jednym: to właśnie my (redaktorzy i Czytelnicy) mamy WPŁYW na kształt tego pisma. Podejrzewam że nie ma drugiej podobnej pozycji na rynku prasowym, która tak blisko byłaby ze swoimi Czytelnikami. I jedno sobie zawsze powtarzam, kiedy mam chwile kryzysowe: tylko swoją postawą, tylko swoim głosem w sprawie pisma mogę coś zmienić. To wszystko jest przecież takie proste. Jest kilkadziesiąt osób, które chcą pismo tworzyć i robią to najlepiej jak potrafią, jest też kilkadziesiąt tysięcy ludzi, którzy chcieliby to pismo czytać i czerpać z tego radość. Pojawia się kwestia KOMUNIKACJI. Nie takiej, jak to często bywa na czacie, gdzie jeden drugiego zbluzga, drugi trzeciego "zbanuje", a trzeci się obrazi i przestanie kupować PE. Pojawia się potrzeba merytorycznej dyskusji nad pismem.

Na pytanie postawione w tytule tekstu odpowiedzcie sobie sami. Jakakolwiek próba z mojej strony narzucenia Wam poglądu byłaby tanią ściemą i żenadą totalną. Specjalnie nie poświęciłem wiele miejsca na opisywanie zalet "dzisiejszego PSX EXTREME". Jeśli nie widzicie żadnych, to moja bladolenie i tak by niczego w tej kwestii nie zmieniło. Jeśli zaś chcecie podzielić się swoją opinią z resztą Czytelników, wysyłajcie na mój adres mailowy (dziedu@psxextreme.pl) teksty pod tytułem "PSX EXTREME wczoraj, dziś, jutro", w których dokonać możecie analizy pisma i podać swoje recepty na zmiany. Najciekawsze prace zostaną nagrodzone i wzięte pod uwagę przy tworzeniu pisma!☐ [dziadu]

Ś. Zdanie autora (zna go ktoś?) niekoniecznie pokrywa się z zdaniem redakcji. Dziadu skąd Ty to wszystko wiesz? Na etykietach przecież o tym nie piszą :) A w ogóle, kto puścił to do druku?! Pewnie ten włochaty, chochlik, czy jak mu tam...

Seria GRAND THEFT AUTO. Setki wyjazdowych godzin, dziesiątki przecznic pozostawionych w chaosie i krzyku potrącanych babć. Świetna, luźna gangsterska wyprawa po mieście... Olbrzymi skok między częścią drugą i trzecią... Ot, kilka skojarzeń Serii GTA (z naciskiem na dwie ostatnie odsłony) to jednak coś jeszcze. To produkcja, który przemodelowała kierunek rozwoju współczesnych gier. Nowy TONY HAWK'S będzie miał duże miasto, swobodna misja, możliwość smigania na nogach. Trzeci SSX pozwala Ci beztrosko ciąć po wielkiej górze, dowolnie wybierając trasy zjazdowe, podejmując porozrzucane questy. Na dniach ukaże się ROADKILL ze zmotoryzowanym gangsami, u których trzeba wypracować odpowiedni poziom szacunku, przy okazji wesoło zmieniając kanały radiowe. Już teraz w nowej odsłonie THE SIMPSONS można podprowadzać samochody, demolować miasto, niebawem uderzy TRUE CRIME, na horyzoncie majaczą też kolejne części THE GETAWAY i DRIVER. Ciekawe ile z tych pozycji ukazałoby się w takiej postaci, gdyby kolesie z ROCKSTAR GAMES w ogólniaku przywalili o jednego skręta za dużo i zostali... dajmy na to... gwiazdami polskiego hip-hopu. Hmmm?

"Sierpień 1997. USA. Los Angeles. Trwający pół godziny pościg za skradzionym buldożerem, w którym uczestniczy siedem jednostek policji (cała kolumna porusza się z prędkością ok. 5 mil na godzinę), kończy się bez ofiar w ludziach. Wyciągnięty siłą z kabiny kolezka twierdzi, że zawsze chciał się czymś takim przejechać. Okazuje się, że nie ma nawet karty na motorower. "Czy w GTA4 wjedziesz do salonu spychaczem?

OK. GTA zainspirowało obecnie wiele zespołów developerskich. Cofnijmy się jednak odrobinę wcześniej, by sprawdzić co wpłynęło na taki, a nie inny kształt samego VICE CITY. Przede wszystkim "Człowiek z Blizną" Gangsterski klasyk tria: Brian De Palma (reżyser), Oliver Stone (scenariusz), Al Pacino (główna rola) z roku 1983. Pierwsza połowa filmu to klimat, z którego VICE CITY zaczerpnęło pełnymi garściami. Miami czasów rozkwitu struktur mafijnych, handlu kokainą, bandą latynosko-kubańskich kolażków w luźnych garniturach, jaskrawych koszulach rozpiętych do pasa, złotych łańcuchach... Pacino trafiający z kumplem do tej nadmorskiej metropolii, pełnej białych will z basenami, zaczynający jako zwykły pomagier, spotykający kolejnych bossów, którzy oferują mu ryzykowne zlecania, odkrywający konfidentów. Po prostu świetnie się to ogląda, mając w głowie jeszcze świeże własne wyczyny w VICE CITY. W filmie pojawia się też scena z rzeźnią przy pomocy piły spalinowej (pamiętasz misję Treacherous Swine, kiedy ganiałeś Kubańczyków z takim właśnie narzędziem?), jaskrawa krążowniki, panienki w bikini, klub disco i kawałki muzyczne, która żywcem przeniesiono do gry. Występują tu również takie nazwy jak bracia Diaz (na konsoli zlecenia dawał Ci Ricardo Diaz), czy lokal Little Havana. Nawet imiona bohaterów są zbieżne (Pacino jako Tony, Ty jako Tommy). Oglądając "Człowieka z Blizną" momentami można naprawdę poczuć się jak w domu.

Drugim obrazem z półki Pacino+De Palma, do którego z pewnością nawiązała akipa ROCKSTAR GAMES, jest oczywiście "Życie Carlita" (rok 1993). Stąd chłopaki głównie łyknęli prawnika-pół-gangstera, który w grze wprowadzał Cię w mafijny światek (Ken Rossenberg zachowuje się i wygląda niemal dokładnie tak, jak postać kreowana przez Seana Panna). Wprawdzie akcja rozgrywa się w Nowym Jorku, ale Pacino wchodzący w układy z portorykańskimi gangolami, zarządzający nocnym klubem budzi skojarzenia z VICE CITY. Jak widać zapożyczenia z serialu "Miami Vice" choć jak najbardziej oczywiste (podwinięte rękawy w marynarce rulez!) nie okazują się w przypadku tej pozycji być wcale najmocniejsze. Bal W grze spokojnie można się doszukać nawiązań chociażby do "Ghost Dog" (kryjówka na dachu, którą dana Ci jest kupić po misjach z Mitcham Bakerem wygląda bardzo podobnie do siedziby czarnoskorego zabójcy), "Casino", "Piaskiego Popołudnia" (Pacino i napad na bank a'la misja The Job), "Prawe Brnoxu", a nawet do "60 Sekund" (kradzież odpowiednich aut dla kolekcjonerów). Co ciekawe, w 1977 r. powstał film o tytule "Grand Theft Auto" z całkiem widowiskowymi jak na owe czasy scenami pościgów (włączając akcja z helikopterami). I wiesz, kto zadebiutował tą produkcją? Ron Howard, facet dziś odpowiedzialny za obsypany nagrodami "Piękny Umysł". Ciekawe, co czasami wychodzi spod czyjej ręki.

"Październik 1999. USA. Kentucky. Dwoch niespecjalnie rozgarniętych buraków postanawia ukraść bankomat. W nocy przywiązują do niego łańcuch, drugi koniec zaczepiając o zderzak własnego furgonu. Wciskają gaz i... zarwast przedniego panelu bankomatu, odpada zderzak. Na skutek wyrwania przedniej części maski w samochodzie blokuje się mechanizm klaksonu, budząc okolicznych mieszkańców. Złodzieje w popłochu uciekają gwizdzącym autem. Policja nemierze ich jeszcze tej samej nocy, odczytując numery z tablicy tkwiącej przy zostawionym zderzaku..." Czy w GTA4 policje będzie równie przebiegła?

Skończyles gangsterskie śmigania po VICE CITY, łyknąłes filmy... Co dalej? Jak podkręcić sobie klimat, czekając na kolejną odsłonę GTA (kiedy? 2005?!). Nic prostszego. Biały garnitur zagarnij po wujku (koszt: odkurzyć), wyprasować, posłuchać narzekań nie widzianej od czasów komunii ciotki), koszule model "hawajski-menel" kup na wyprzedaży (koszt: 45 zeta), ezpanarskie sandały podprowadź odwiedzającemu Cię świadkowi Jehowy (koszt: wysłuchać kazania, że telefon komórkowy to przekaźnik szatana), zerzuć sygnety, duża, przeciwsłoneczna okulary (koszt: poczujesz się jak Krzysztof Krawczyk za młodu) i ruszaj na miasto. Feeling niezły, zapewniam. Szczególnie jak biegałem z Norbasem po centrum Wrocławia. Pomachaliśmy piłą spalinową na jednym z głównych rond, wywaliliśmy się kilka razy śmigając po trawnikach przecinających asfalt (ludzia na przystanku najpierw myśleli, że ja chyba tą piłą będę żywopłoty przycinał, później ktoś rzucił "i po co panowie robicie prowokację?", a później to już nikt nic nie myślał, bo pojawił się autobus i wszyscy pojechali). Wzbudziliśmy popłoch na przejściu dla pieszych (koles ruszył na czerwonym świetle, dyskutując z pasażerem, który to wymownie pukał się w czoło) i ogólnie było niźle.

Al Pacino a Tommy Vercetti



[...] tego [...] lewej, pochodzą z [...] tory. [...] którego niewątpliwie czerpano pomysły.

MAGIA GTA

Przeszłość (filmowa), teraźniejszość (rzeczywista) i przyszłość (co mogłoby być dalej?) gangsterskiej sagi.









Wnioski? Mimo szczerych chęci, fajnych fur i gangsterskiego samopoczucia niestety nie zostałem zatrudniony przez zadaniu tajny kartel. Dwie godziny spędzone pod budkami telefonicznymi nie zaowocowały szybkim zleceniem na zabicia choćby muszki rozanklodki, a jedynie koleżką, który przyszedł sprawdzić, czy mu wycieraczek od zaparkowanego tiata nie chcę buchnąć. Udało nam się namierzyć jeden patrol policyjny, ale tan z kolei nie wykazał najmniejszego zainteresowania (cóż, Polska...), o przejęciu radiowozu i dzikim przebijaniu się przez skrzyżowania nie mogło więc być mowy. Do tego nasze społeczeństwo okazało się być wyjątkowo nia rozrywkowe - nikt nie podjął z nami gry w "GTA-REAL", a na wesołą próbę podbiegnięcia do samochodu parkującej pani, ta zatrzasnęła się w środku, przyjmując wyraz twarzy wyrażający coś pomiędzy panicznym strachem a przewiektym zatwierdzeniem. Rozneglizowanych, śmigających na rolkach laseczak niestety tez nia spotkaliśmy (jadynie starą kloszardkę z kawałkiam miedzianej rurki).

"Lipiec 2001. Wielka Brytania. Londyn. Młoda, czarnoskóra dziewczyna wpada do elitarnego klubu >>Gentlemens-Only<<, wymachując bronią. Okrada jego bywalców na kwotę dwóch tysięcy funtów i ucieka. Gdyby nie nagrania z kamer ochrony pewnia udałoby się jej uniknąć kary. Mimo że nie nosiła maski, ofiary napadu podają bardzo ogólny, nic nie mówiący opis jej twarzy. Babeczka nie nosiła bowiem takza stanika. " Czy GTA4 będzie wyposażone w podobne, służące Ci pomocą (hmmm) gangsterska laleczki?

Próba wcielania GTA w zycia na Twojej ulicy zakończyła się historyjką o stadzie wołów i Twojej mamie, wykrzyczaną przez miejscowego taksiarza (tylko w grze szarpania za klamkę przejeżdzających taryf jest łatwe, lakkie i pachnie Parwolem)? Za to sąsiadka nerwowo reaguje na Twój widok, nie podkradając już poczty (to te sygnety)? Nieźle, ale... co dalej? Czekać na czwartą Wielką Kradziez Samochodów? OK, tylko, wesz - czakać lakko przysypiając to ja mogę w korytarzu na pielegniarkę, na GTA4 poczakam... hmmm... kreatywnie. Zastanówmy się więc: co tym razam mogą nam przygotować kolesia z ROCKSTAR GAMES? Może powrót do kolebki mafijnego światka - no Sycylię? Śmigania po terenach nieco bardziej górskich, pośród małych, przykrytych czerwoną dachówką domków, rybackich osad, nieco większego, miejskiego targowiska? Do tego oczywiścia duze, bardziej okazałe rezydancja, konwój limuzyn, gangola w grubych kurtkach, sztormowa pogoda (na zmienę z ciepłym, dającym pomarańczową kolorystykę słońcem), kutry przewozące nielegalna dostawy broni... Mogłoby być nieźle, akcja z wywozaniam bolków do lasu brzmią dość swojsko, fajnie byłoby tez przajść się po włoskich tawernach, werbując do bandy lokalnych rzezimieszków.

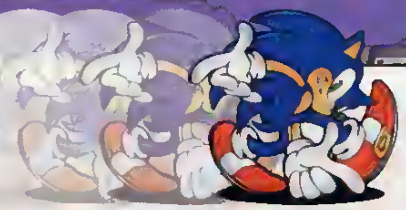
W nowym GTA przydałaby się mozliwość wydawania zleceń mafijnym oprychom (w VICE CITY pod koniac pojawiali się wprawdzie pomagierzy/ochroniarze, ale opcję niespecjalnia rozbudowano). Po szybkim ugruntowaniu pozycji zyskiwałbyś solidną ekipę, z którą chodziłbyś po mieścia, wydając polecenia: "tamu plombę, tamu ochronę, stąd zabierzcia kasę". Dobrza byłoby tez wprowadzić misje za spaktakularnymi, przeliczonymi wcześniej akcjami - chociazby wjechanie w budynek skradzionym walcem drogowym (i tu wchodzi liczona wstawka z pękającymi ścianami, wałącym się dachem, wreszcia jakimś nie lubianym łoskiam, który przygniecony belką miota się przed powoli sunącą maszyną), podpalenie konkurencyjnej winiami, czy podpłynięcie pod wielki kuter rybacki i zatopianie go eksplodującym C-4. Zresztą zadania podwodna, kiedy nurkowałbyś w akwalungu, rąbiąc harpunem do konkurencyjnych poławiaczy stanowiłyby swoista urozmaicenia (pamiętasz film "Wialki Błękt"? Tam Jean Rano, zawodowy nurek, był przecież członkiem włoskiej mafii). Do tego kontrolowanie lokalnych kasyn, wspieranie kościołów (w końcu to Włochy), pościgi wąskimi, pełnymi rybackich sieci ulicami, przekradania się dachami, demolowanie kawiarenek...

A co powiedziałbyś na małą odskocznię w postaci przymusowego wypadu (ot, powiedzmy w połowie gry) do kolumbijskiej dzungli: by sprawdzić kto rozwała Twoich dostawców koki i pogadać z lokalną armią (lekkie zapozyczanie z filmu "Blow", gdzie Johnny Depp ostro rozkręcał ten interes)? Czujasz klimat - biały garnitur, karabin i śmigasz jeepam przez zielone, mało zurbanizowana tereny, wchodzisz w kontakty z jakimś skorumpowanym generałem, wywalasz w powietrze osadę konkurencyjnych przemytników? Z nowych fur mogłyby pojawić się tutaj quady (do śmigania po tropikalnym lesie), a na Sycylii wozy z beczkami wina ciągnięte przez konie/osły (manawrowania furą między nimi czy nawet sama kradziez takiej "maszyny" to byłyby niezłe jaja). Spływ kolumbijską rzeką przy pomocy wielkiej tratwy załadowanej kokainą tez mógłby się załapać - ot, ostaniałbyś transport, wypatrując gringo ukrytych wśród nabrzeżnych skał i drzew. Oczywiście większość akcji rozgrywałaby się na Sycylii (włączając w to misje: dowieź ciepłe jeszcze spaghetti tutajszemu Donowi, śmigając krętymi uliczkami na pełnym gezie), tym niemniej 10 zadań w kolumbijskich klimatach ciekawie przemodelowałby na chwilę charakter całej rozgrywki.

Wyobraźnię daje spore możliwości... Wprawdzie GRAND THEFT AUTO 4 pójdzia swoją drogą, ale gdyby w oczekiwaniu no nia pojawił się dodatek w stylu takiego właśnia GTA: BACK TO THE FAMILY BUSINESS... Echh! Dobrze pomarzyć. Sama od ROCKSTAR GAMES ma wiele wymiarów, jej magla rozciąga się na bardzo szerokie pole, a nawiązań i rozwinięć pomysłów mozna szukać niekiedy w dość zaskakujących miejscach. Hmmm... Spróbujesz?

"Marzec 2002. Południowa Afryka. Johannesburg. Czterdziestoletni mężczyzna odstrzelił swojemu najlepszemu koledze pół twarzy, kiedy obydwaj urządzili sobie dość niecodzienne zawody - zestrzelwali za swoich głów puszki z piwem. W negrodę strzelający mógł wypić trafionego browara (jeśli coś zostało). Chłopaki byli właśnie przy siódmym... " Czy znajdzie się ktoś, kto poda Ci browara za dobmięcie do końca tej, niezwykle wyszukanej, lektury?

Typisz Polisz Gangsteros - Myszaq



DREAMCAST LIVES 4EVER

SCENA

MAMECPS1 v.2

Czy zagramy nareszcie w Final Fight?



Odpalając emulator jakiejś maszyny masz zamiar miło spędzić czas na wspomnieniach z dawnych lat, przypomnieć sobie jak to kiedyś było i w co się niegdyś grywało...? Sam wychowałem się na grach typu "idz w prawo i obij wszystkie twarze" totez największym sentymentem darzę maszyny arcade. Jak wiadomo masa gier z tegoż sprzętu jest emulowana i w 100% grywalne (na komputerach klasy PC rzecz jasna). Problem jednak w tym, ze granie w takie gry na PC to żadna przyjemność (sztywna klawiatura + mały monitorek nie dają rady). Znacznie lepsze wrażenia można odnieść grając na 28-calowym telewizorze podpiętym pod konsolę, z padem w ręku. Takie możliwości serwuje nam m.in. DeCek, problem w tym, ze emulacja gier systemu MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), a w szczególności CPS (największy zbiór gier z gatunku scrollin beat em up) nie należy do doskonałych na naszym sprzęcie. Jakieś pół roku temu powstał projekt niejakiego Sisel MAMECPS1, mający na celu emulację gier opartych na boardzie CPS1 na DC. W rzeczywistości program ów był bardzo niedopracowany i mimo że odpalał wszystkie gry z tego systemu, to nie można było powiedzieć nic dobrego odnośnie jego funkcjonowania. Po pierwsze dźwięk, a raczej jego brak - słychać było jedynie szumy i trzaski, ponadto włączenie tej opcji strasznie obciążało działanie programu. Po drugie gry "chodziły" potwornie wolno (ok. 5 - 10 FPS) i nie pomagało nawet użycie zaimplementowanej opcji Frameskip.

Zbulwersowany faktem, ze do dnia dzisiejszego nie ma poprawionej wersji programu, postanowiłem porozumieć się z najaktywniejszym i zarazem najzdolniejszym na scenie DeCe programistą-zapaleńcem o ksywie Reaper. Koleś miał już na swoim koncie wiele bardzo udanych projektów (w tym pojedyncze paki dla osobnych gier z MAME). Złożyłem na jego ręce prośbę w imieniu polskich Graczy, aby zajął się i dokończył ambitny projekt "Sisei" i tym samym dał możliwość pogrania na Dreamie w takie gry jak "Final Fight", "The Punisher" czy "Cadillacs & Dinosaurs". Po blisko 2 miesiącach milczenia ku zdziwieniu niedowiarków, Reaper wydał do ogólnego użytku swoją wersję MAMECPS1 v.2 (bądź co bądź w jakiś sposób przyczyniłem się ku temu). Jakich zmian dokonał Reaper? Przede wszystkim jego wersja zoptymalizowana jest pod kątem prędkości - wszystkie obsługiwane gry działają ze skutecznością rzędu 90 - 100% względem oryginału. Głównym szkopułem jest fakt odpalania wszystkich gier w znacznie mniejszym okienku niż miało to miejsce w oryginale. Poza tym emulator radzi sobie jedynie z romami nie przekraczającymi 5MB (ze względu na ograniczenia pamięciowe DeCeka). Oto pełna lista kompatybilności:

1941 - Counter Attack (Japan), 1941 - Counter Attack (World), 3 Wonders (World), Capcom World 2 (Japan), Captain Commando (Japan), Captain Commando (Ue), Captain Commando (World), Dynasty Wemors (Japan), Ghouls 'n Ghosts (Us), Ghouls n Ghosts (World), Final Fight (World), Mercs (Ua), Mercs (World), Pang 3 (euro), Pang 3 (Japan), Quiz & Dragons (Japan), Pnickies (Japan), Senjo No Ookami 2 (Japan), Stridar Hiryo (Japan Set 1), The King of Dragons (Japan), The King of Dragons (world), The Punisher (World), Varth - Operation Thunderstorm (Japan), Varth - Operation Thunderstorm (Us), Varth - Operation Thunderstorm (World), Wemors of Fete (Us), Wemors ol Fate (World), Wonder 3 (Japan)



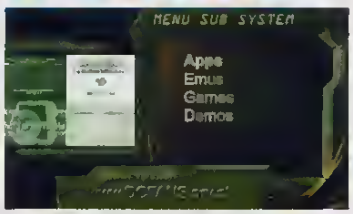
Witam wszystkich. Spotykamy się po raz drugi na łamach działu, w dużej mierze dzięki Wam i Waszemu poparciu tej idei. Przed Wami najświeższe wiadomości z "makaronowego" świata (podziemia); znajdziecie tu m.in. szczegółowe informacje w jakiej "kondycji" znajduja się aktualnie amulacja gier MAME na DC oraz artykuł w formie "axclusive" z beta-testów SONIC ADVENTURE PL. Od kolejnego numeru mam zamiar otworzyć specjalną "akrzynkę kontaktową fanów DC", która docelowo ma służyć wymianie doświadczeń. Jeśli chcesz się w niej znaleźć, prześlij stosowna info (imię, nazwisko, ksywa, nr telefonu/nr GG/e-mail, miasto + ew. gry, których szukasz lub chętnia szarpniasz) na mój adrsa e-mail: przemol19@o2.pl . [Przemysław "M@jk" Małecki]

Co z resztą gier MAME ?

Jak wiadomo kwintesencją emulacji są gry z automatów, MAMECPS1 emuluje tylko garstkę gier z tegoż systemu, nasuwa się więc pytanie: co z resztą gier? Czy jest możliwość zagrania w nie na DeCe? Jeśli tak, to z jakim skutkiem? Na Dreamcasta pojawiły się 2 emulatory:
- **MameDC**, który odpalał bardzo małą liczbę gier i w dodatku robił to słabo, bez dźwięku, projekt szybko upadł a jego twórca zapomniał o jego aktualizacji (ostatnia wersja 0.4).
- **MomedDC** - tu z kolei lista uruchamianych gier była dość spora, lecz w dalszym ciągu poziom emulacji pozostawiał wiele do życzenia (w dodatku zabawę uprzykrzał fakt podzielenia emulatora na 15 oddzielnych paków - każdy z osobna dla danego producenta gier). Na plus można było odnotować obecność dźwięku w grach.

W związku z takim obrotem sprawy Reaper (twórca choćby ww. MAMECPS1) postanowił stworzyć emulator dla każdej gry z osobna (!), projekt ten nazwał SGA (Single Game Arcade) i do dziś serwuje kolejne edycje. Gry z reguły dopieszczane są na maksa (full speed + dzielący dźwięk), aczkolwiek nie zawsze (niekiedy trzeba wyłączyć dźwięki, żeby osiągnąć odpowiednią prędkość). Lista obsługiwanych gier wzrasta z dnia na dzień. Obecnie zagrać można m.in. w Pacman Pack (zestaw wszystkich Pac-Manów), Vendetta, Simpsons, Galaga, 1943, Contra, Bubole Bobble, Gun Smoke, Green Beret, Rygar, Cadillacs & Dinosaurs (!), Willow, Lady Bug, Xybots, Street Fighter II, Haunted Castle, Parodius, Perfect Billard, Robocop. Wszystkie paki do ww. gier są okraszona ładnym menu i NIE zawierają romu z grą (należy zdobyć go samemu, ze względu na problemy z prawami autorskimi).
Wszystko to znaleźć możesz na stronie IMR TECHNOLOGY
http://imrtechnology.ngemu.com/sga.htm
Romy gier z MAME
http://www.mame.dk
http://mamefans.metropoliglobal.com/

Dream Inducer 3.0 - evolution X na DeCe?

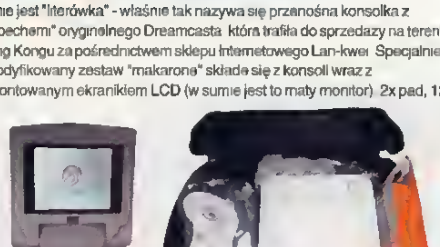


Znakomity program-manu, umożliwiający uruchamianie wielu tworów scenowych pisanych z myślą o DC (gry, aplikacje, emulatory itd.) na 1CD - doczekał się już trzeciej odsłony. Najistotniejsza zmiana dotknęła wystroju programu oraz jego obsługi. Program wzorowany jest teraz na dashboardzie Xboxa (Evolution-X), a co za tym idzie - mamy podział na specjalne katalogi: Gry/Aplikacje/Emulatory/Demo. Z każdego "działu" można w dowolnej chwili wyjść i powrócić np. do głównego menu lub wybrać inny interesujący nas podkatalog.
Szczegółowe informacje na temat instalacji, obsługi programu oraz tworzenia własnego pakietu dla inducera znajdziesz na stronie
http://www.czechy.com.pl/dc/emulacja/inducer3.htm

Najnowsza wersja Dream Inducera dostępne zawsze na
www.sbiffy.com (aby ściągnąć program należy się zarejestrować)

"Treamcast" nielegalny?

To nie jest "literówka" - właśnie tak nazywa się przenośna konsolka z "bebechami" oryginalnego Dreamcasta, która trafiła do sprzedaży na terenie Hong Kongu za pośrednictwem sklepu internetowego Lan-kwei. Specjalnie zmodyfikowany zestaw "makarona" składa się z konsoli wraz z wmontowanym ekranikiem LCD (w sumie jest to mały monitor), 2x pad, 12V



zasilacz oraz specjalnie zmodyfikowane wyjście wraz z kabelkiem, które pasuje m.in. do gniazdka od zapalniczki samochodowej. Oprócz tego ze można zagrać we wszystkie gry jakie do tej pory ukazały się na DC, Treamcast odpala również filmy zapisane w formacie V-CD oraz SVCD, a także pliki muzyczne zapisane w formacie mp3. Całość okraszona jest elegancką saszetką, a cena owego zestawu wynosi 189 euro (ok. 800 zł). Jak się okazało, ta przenośna zabawka nie jest oficjalnym produktem SEGI i dlatego też korzystanie ze znaków towarowych oraz loga firmy jest całkowicie nielegalne (narusza własność firmy SEGA). Japońscy oddział SEGI podjął nawet odpowiednie kroki, aby wstrzymać sprzedaż i produkcję Treamcastów dopóki z konsoli nie znikną odpowiednie elementy.

Cena spada, a jakość wciąż ta sama

Jeśli jeszcze nie kupiłeś Dreama - masz ku temu świetną okazję. W hipermarketach "Auchen" cena DC osiągnęła zadziwiająco niski poziom 199 zł (!). Jak widać cena nie jest adekwatna do możliwości tej konsoli z korzyścią dla Graczy oczywiście - bowiem za tak małe pieniądze można stać się posiadaczem wspaniałego sprzętu o ogromnym potencjale (niewykorzystanym, niestety).

Z cyklu "znaleziane-nie kradzione"

PBA Tour Bowling 2001

21 kwietnia 2001 r. - prace nad jedyną pozycją opartą na grze w kręgle na Dreamcasta zostają wstrzymane. Wkrótce potem całkowicie odwołane. Fakt o tyle bolesny, iż BETHESDA (developer) informowała wcześniej o bardzo zaawansowanym stadium tworzenia gry, i kręgle na Dreama zawitać miały najpóźniej we wrześniu 2K1... 2 lata później pliki źródłowe tej gry "przypadkowo" znalazły się w Sieci (za sprawą niejakiego Belocka), wkrótce potem obiegły niemal cały świat, tym samym dostarczając kolejny "nieukończony" tytuł na DC.



Gra oferować miała rozgrywkę do 4 Graczy + szpilanie przez Internet, zaś poziom rozgrywki miał w pewnym stopniu przewyższać produkcje SEGA Sports. Tymczasem warsja gry która znalazła się w "ogólnodostępnym miejscu" nie posiada większości wymienionych wyżej opcji. Grywalność stoi na dość wysokim poziomie (pojedynki między dwoma playerami rządzą!), a to dzięki bardzo prostym zasadom gry i banalnej obsłudze. Gorzej jest za to z oprawą audio-wizualną. Postacie zostały stworzone niedbale, przez co niektóre elementy ciała (zwłaszcze twarz i ręce) wyglądają dość słabo (w końcu autorzy mieli jeszcze kilka miesięcy). Animacja wykonana jest starannie niestety nie obyło się bez lekkich i rzadkich skoków 'frejmrejtu'. Muzyka to sumie kilka tracków powtarzanych w kółko (również niedokończona). Mimo lekkich niedociągnięć gorąco polecam tę grę, tym bardziej że na DeCe nie ma praktycznie żadnej konkurencji.

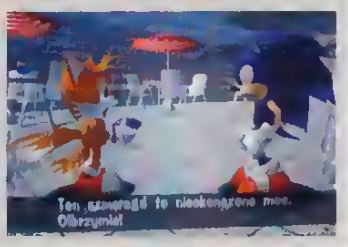
PS. Całkiem przypadkowo grę można znaleźć na kanale IRC #dreamcast-universe (server EFNET).

SONIC ADVENTURE PL

I stało się! Pierwsza "polska" gra na DC stała się faktem (nieoficjalnie rzecz jasna). Choć gra jest obecnie jeszcze w trakcie tłumaczenia, to udało mi się zdobyć specjalną wersję (bardzo wczesna BETA) w celu poinformowania autora o popełnionych błędach oraz Ciebie, drogi Czytelniku, w jakim stopniu została ona spolszczona. Już na samym początku czekała na mnie niemiła niespodzianka, bowiem zarówno ekran wyboru częstotliwości odświeżanie ekranu (50/60 Hz) oraz główne menu zostały nietknięte. Jednak nie z lenistwa autora projektu, lecz z powodu ograniczeń jakie zostały nałożone na tę grę przez jej producenta. Plik odpowiedzialny za główne menu tuż po przetłumaczeniu i jego kompresji/dekompresji znacznie zwiększe swoją objętość (?), co może spowodować iż gra w ogóle się nie odpali ze względu przekroczenia limitu pamięci RAM potrzebnej na uruchomienie głównego menu. Jednak Nettapu (autor projektu) obiecał próbować dalej, aby również w menu zawitały polskie teksty.

Gra tłumaczona jest nie według kolejności występowania w niej tekstu, tylko według kolejności występowania plików, czyli mogą występować "luki" w niektórych poziomach (wybrane NPC mówią po polsku, inne nie). Już na samym początku gry po walce z bossem, w lokacji z basenem można zamienić kilka słów z "wszechwiedzącym" chłopakiem, który najpierw mnie poinformował, że to właśnie mi dane jest testować tę grę, a następnie dowiedziałem się, iż jest on zagorzałym fanem PSX EXTREME i DC FANS :) Jak widać konwersja Sonica zawierać będzie wiele "smaczków" których w oryginalnym SONICu nie było. Obecnie dostępna jest np. deska Tailsa w biało-czerwonych barwach (planowane jest również "wrzucenie" do kiosku nowego nr. PSX EXTREME (!!!)). Ogólnie poziom tłumaczenia jest dobry, choć nie obyło się bez literówek (np. dibra-dodre, lor-lot, pokacac-pokazać) czy "flop" spowodowanych zbyt dosłownym tłumaczeniem - "Jesteś otoczony całkowicie" ("You are completly surrounded"). To oczywiście drobne błędy i w finalnej wersji zapewne zostaną poprawione.





Aktualny stan "translacji" na dzień 01.10.03 wygląda następująco:

Mission tags (wytyczne misji) - 80%
Sekwencje filmowe (liczone) (87%)
E-102 = 100%, Big = 100%, Amy = 100%, Knuckles = 30%, Tails = 80%, Sonic = 100%, Super Sonic = 100%
Dialogi w Adventure mode = 40%
Summary'e = 100% (choć widoczne jest mnóstwo błędów, prawdopodobnie będzie trzeba od początku poprawiać) [majk] [Thanx to Micgal za shoty]

Przegląd gier strategicznych

Do napisania tegoż przeglądu zachęcił mnie pewien mail otrzymany od jednego z posiadaczy DC: "Dream to fajna konsolka, ale brakuje no nią dobrych strategii". Nie zapominajmy, że Dreamcast to typowa maszyna arcade, jednak mimo wszystko okazała się no nią kilka godnych uwagi strategii, które postaram się Wam pokrótce przedstawić (niektóre z tych tytułów nie są w pełni strategiami i zawierają sporo elementów RPG). [m@jk]

HUNDRED SWORDS [JAP.]

Producent	Smilebit/SEGA
Rok	2000
Gatunek	Strategia+RPG

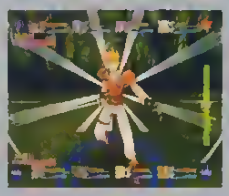


"100 Mieczy" reprezentuje gatunek strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym (RTS) dodatkowo wyposażona jest w elementy RPG i - co należy podkreślić - jest w całości 3D. Pozycja ta została osadzona w realiach średniowiecza z elementami fantasy (wszystko utrzymane w mangowej konwencji). Gracz staje po stronie jednego z 4 wielkich rodów i rozpoczyna bitwę o panowanie nad światem. Budujemy różnego rodzaju twierdze, jednostki bojowe itp. a następnie toczymy walki. Każdy z rodów różni się od siebie wyglądem i charakterystycznymi atrybutami swoich oddziałów. Ważnym elementem starć jest używanie poza atakiem fizycznym również czarów i specjalnych umiejętności (np. ignorowanie zniekształceń terenu, niewidzialność czy też zwiększenie szybkości kosztem utraty części siły ataku). Zdolności te jednak posiadają jedynie dowódcy. Jest również tryb gry po Sieci - niestety nie dostępny dla nas - Europejczyków. Graficznie wysoki poziom, lokacje są zróżnicowane i posiadają doskonały aspekt strategiczny - nierówności terenu (pagórki, wzgórza i doliny mają niebagatelny wpływ na rozgrywkę). Główną wadą gry, która odrzuci zapewne większość potencjalnych nabywców jest język japoński, który tutaj występuje w przeważającej części. Jednak nie ma się co uzależać gry na DeCe już się nie ukazują, warto więc poświęcić choćby godzinkę na obycie się z egzotycznymi opcjami, aby rozkoszować się potem znakomitą pozycją przez wiele godzin (na stronie DC FANS znajduje się faq dla "Stu Mieczy").

Ocena 8+

LANGRISSER MILLENNIUM [JAP.]

Producent	NCS/Santa Ent
Rok	1999
Gatunek	Strategia+RPG



Przepiękna baśniowa opowieść utrzymane w mangowym klimacie. Na początku stajemy przed wyborem 1 z 5 dostępnych postaci (w tym 2 przedstawicielki płci pięknej). Każdy z bohaterów to osobna indywidualność i reprezentant odmiennej rasy. Jak się okazuje, każda postać rządzi osobnym mocarstwem, a co ze tym idzie - przewidziano osobną historię dla każdego bohatera. Generalnie zabawa polega na zdobywaniu kolejnych twierdz umiejscowionych na ładnie przedstawionej mapie 3D (można dowolnie obracać/zoomować). Walki toczone są w czasie rzeczywistym, dowodzimy 4-osobowymi drużynami. Możemy dowolnie poruszać się tylko dowódcą, reszta członków drużyny samodzielnie myśli i walczy (można za to odrać odpowiednią taktykę przed starciem). Bitwy są dość efektowne (rzucane zaklęcia dają radę) a po ich zakończeniu drużyna otrzymuje doświadczenie, złoto i inne popierdółki. Po powrocie do pobliskiego zamku czeka nas zrobienie marych zakupów, stworzenie nowych oddziałów i kolejny atak i tak w kółko, powtarany jest ten sam schemat. Ogólnie gra stwarza pozytywne wrażenie i gdyby nie takt monotonnej po jakimś czasie rozgrywki mogłaby dostać "ósemkę".

Ocena 7+

RAILROAD TYCOON 2

Producent	Take Two
Rok	2000
Gatunek	Strategiczno-Ekonomiczna

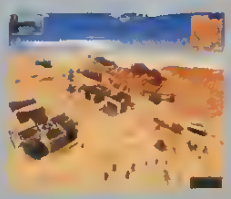


Aż dziw bierze, iż tytuł stricte pecetowy został wydany na konsole. Strategie ekonomiczne nie są teraz zbyt popularne na rynku, jednak jak już jakaś się ukaże, to zazwyczaj jest to pozycja bardzo dodra. Tak właśnie jest w przypadku RAILROAD TYCOON 2. Gracz wciela się tu we właściciela prywatnych linii kolejowych, którego celem jest maksymalna rozbudowa przedsiębiorstwa i zainkasowanie jak największej sumy pieniędzy. Rozgrywka w trybie Single Player podzielone jest na kilka kampanii (od roku 1830 wzwyż). Naszym zadaniem jest połączenie siecią kolejową kilku miast oraz odpowiednie wyposażenie stacji i pociągów. Technika, zgodnie z duchem czasu, idzie do przodu - pojawiają się lokomotywy spalinowe i elektryczne, nowe konstrukcje mostów itd. Wizualnie RT2 prezentuje się całkiem nieźle, chociaż nie uświadczymy tu żadnych efektów specjalnych, tylko standardowy rzut izometryczny z dość starannie wykonanymi odiektami (można dowolnie zoomować!). Oprawa dźwiękowa zasługuje na szczególną pochwałę, efekty akustyczne są wykonane na przyzwoitym poziomie, zaś muzyka - po prostu świetna. W tle słychać standardy jazzowe i bluesowe, które doskonale pasują do klimatu. Sterowanie na padzie jest dość dobrze rozwiązane (po kilkunastu minutach można się przyzwyczaić). W odróżnieniu od warsji na "blaszaka", RT2 na DC otrzymał blisko 70 nowych scenariuszy (!) oraz świetny tryb Sandbox (gramy bezstresowo, nie martwiąc się o budżet). RAILROAD TYCOON 2 jest produkcją nietuzinkową (na DC praktycznie nie ma konkurencji!) a przyjemność płynąca z gry jest wprost nie do opisania. Nie jest to pozycja dla każdego, ale dla fanów kolejek i tych którzy poważnie podchodzą do gier strategicznych.

Ocena 8-

CONFLICT ZONE

Producent	Ubi Soft
Rok	2000
Gatunek	Strategia



Przykład gry strategicznej z krwi i kości, rozgrywanej w czasie rzeczywistym (RTS). Wszystko jest wymodelowane w 3D, teren wygląda bardzo ładnie - wzniesienia, drzewa, rzeki (wzniesienia mają znaczenie strategiczne - jednostki na nich mają większy zasięg i lepszą widoczność). System gry wnosi powiew świeżości do skostniałego gatunku, nie mamy żadnych surowców oprócz popularności wśród mediów (ciekawy patent). Żeby ją podwyższyć ICP (ci dodrzy) muszą ratować cywilów z oblężonych wiosek a GHOST (bad guys) zawsze powinni brać operatora kamery do każdej jednostki. W innym przypadku - niższa popularność, brak funduszy, a w konsekwencji przegrana. Trzeba dodać, że AI komputera mimo paru błędów jest zabójcza. Gra nie jest łatwa i na pewno nie pomaga w tym sterowanie. Niestety UBI SOFT nie zaimplementowało odstugi "tandemu" klawiatura + mysz, przez co przy pierwszym kontakcie z grą możesz dostać funi próbując zaznaczyć jakąś jednostkę i dać jej rozkaz ataku. Taki urok pade, do tego typu gier raczej się on nie nadaje. Ogółem jest całkiem dobrze, gdyby nie pomylone sterowanie i nieco egzotyczny widok pola walki.

Ocena 6+

BUGI KĘDY STERKI LITCHE TP.

Listopad to chyba najgorszy miesiąc w roku. Meteorolodzy zapowiadają, że ta zima przejdzie do historii - jestem ciekaw, co takiego przełomowego się wydarzy... Ilość hektopaskali wskazuje na... Ekhm, znowu coś jest nie tak z moją głową, ale przecież mózgometr wskazywał wystarczającą ilość płatków kukurydzianych w chromosomach. O czym to miało być...? No dobre, wstęp skończyłem. W tym miesiącu oprócz standardowych błędów, wrzuciłem także trochę ciekawostek, które powinny Was zainteresować. Mam nadzieję, że nie potrzebujecie do nich obrazków i bez problemu powtorzycie podane rzeczy. Podziękowania dla Bartka Plwka, Patryka Bukowieckiego, Pawła Kruka i Unknowna (nie podpisałeś się pod listem, a niestety tego maila już nie mam) za rzeczy do GTA VC (reszte w następnym numerze), PROJECT GOTHAM R., MGS2 i MOH □ [mashter]

GTA: VC - magiczne opony



Podejdz do jakiegokolwiek samochodu i wyciągnij jakąkolwiek bron (oprocz tych wielkiego razenia). Przestrzeł najpierw opony z jednej strony i stoj dalej w tym samym miejscu, ponieważ następną perę da się przedziurawic takze od tej strony! Wystarczy tylko dobrze przymierzyć w miejsce, w którym z drugiej strony znajduje się koło. Jednak to jeszcze nie koniec "wiochy", jakiej się dopuścili twórcy gry. Wsiądź do środka wozu i wpisz kod na odnawianie energii - po czym wyjdz na zewnątrz i obejrzyj przebite wczesniej opony - zostały wyleczone!

Terminator - tępi przeciwnicy



Po rozpoczęciu gry wykonaj zadanie z pierwszego pomieszczenie i razem z kompanem przejdź do lokacji obok. W koncu napotkasz na swojej drodze pierwsze terminatory - udało mi się obczaic idealny sposob na eksterminację blaszakow: wywab cweniaka tak, zeby za Tobą szedł (uważaj na odległosc, bo zacznie strzelać) a później wystarczy, ze przejdziesz jeden "ekran" w tył - tak zeby widok kamery się zmienił - a robot nigdy Cię nie trafi! Nie wiem jak długo ten myk działa (po 2 godz. przejadło mi się). Od teraz grę przechodzisz z palcem w

GTA: VC - znikające miasto





Jest to błąd w doczytywaniu pewnej partii poligonów. W moim przypadku znikło całe miasto i pojawiło się dopiero gdy podjechałem bardzo blisko. Stanąłem pomiędzy dwoma kondygnacjami, wolno podjechałem do przodu i w pewnym momencie budowle z naprzeciwka zwyczajnie zniknęły! Dzieje się to w tym konkretnym miejscu za kazdym razem, więc prawdopodobnie znajdziecie też takie cuda.

Tekken 3 - schody do nieba







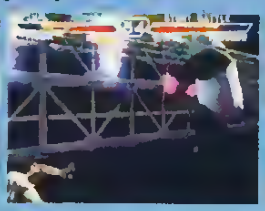


Jest to jeden z większych błędów w TEKKENie 3, ktory juz dosyc dawno temu odkrył Boskon. Zeby wykonac tę nieprawdopodobną rzecz potrzebnych jest dwoch Graczy. Wybierz wspolnie z kolegą Doktorka i przygotujcie się na szok. Jeden z Was niech robi jakikolwiek cios, po którym da się odbić od ziemi przytrzymując 'dół', a drugi w idealnym momencie (jak doktor odbije się od ziemi i zacznie lecieć w gorę) niech naciśnie LK. Jezeli perfekcyjnie wyczuliscie timing, to jeden z Boskonoviczów wykopie drugiego na wyzszy poziom, gdzie na stałe zawiśnie w powietrzu - zdarzenie to mozna powtarzać w nieskończoność.

Tekken 4 - walka na różnych poziomach









W jednym z poprzednich numerow PE. Kali napisał o sztuczce dot. wydostania się z areny w finałowej konfrontacji z Heihachim. Sposób wyjścia poza kraty juz znacie. Teraz pora na głębszą eksplorację terenów znajdujących się poza areną. Wybierz obojętnie jaką postać i standerdowo dojdz w Arcade Mode do osiwiałego dziada (heh). Poznanym sposobem wyjdź za obszar lokacji, oddal się jak najdalej mozesz od kraty. Teraz wykonując kazdy cios, który dość daleko odrzuca przeciwnike (horyzontalnie czy wertykalnie, nie ma znaczenia) spowodujesz eksplozję bzdur na ekranie. Najlepsze jednak jest to, ze im dłużej będziesz przebywał poza areną i wykonywał ciosy, tym większe błędy będą się zdarzać (patrz na screeny).

Wyszperane przez czytelników

Medal of Honor: Frontline

1. Etap "Under the Radar". Obróc się w prawo, a naprzeciwko zobaczysz gadających kolesiow koło działa. Rozwal ich a następnie podejdz do niego. Z miejsca gdzie zaczynałes wyjdą przeciwnicy, których wyeliminuj przy pomocy działa. Teraz siedząc przy nim strzelaj w sciany naprzeciwko (tam gdzie zaczynales) - tak aby było jak najwięcej dziur. Po chwili animacja podejdź do obstrzeliwanego miejsca i w okolicy, gdzie leżą kamienie (charakterystyczne miejsce) kucnij, a następnie strzelając ze snajperki podchodz coraz bliżej. Powinieneś "rozwalic" ścianę, a po chwili przez nią przejść. W ten sposób wyjdziesz poza planszę (będziesz chodził w powietrzu na niebieskim tle!). Mozesz zostać tam uwięziony na zawsze lub bezpiecznie wyjść - rożnie się zdarza.

2. Zaczynasz ten etap obok motocykla przy którym stoi Twój kumpel (zaczynecie na "dolnej" drodze, a Ty musisz iść w górę, gdzie będziesz musiał pokonac kilka mostow). Jest tylko jeden taki etap w grze, więc nie powinienes mieć problemow z rozszyfrowaniem. Chodzi własnie o tego kumpla. Jesli masz przy sobie jakąś broń, ktora odrzuca, to obroc się w jego stronę i celując najlepiej w głowę, strzelaj w niego. Powinno dojsc do sytuacji, ze kolesia od seni strzałow będzie odpychać do góry, a zarazem do tyłu (coraz dalej). Po kilku senach powinien znaleźć się na koncu ekranu w powietrzu, aby po jeszcze kilku strzałach zniknąc na horyzoncie.

Metal Geer Solid 2: Sons of Liberty

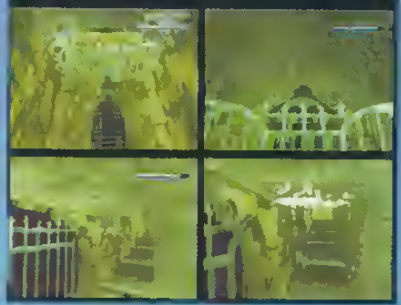
1. Udaj się do pomieszczenia, w którym musisz wyczaic kto jest kolesiem na którego mówią Ames i pytaj się wszystkich po kolei, czy nim nie są (tylko nie tego z "inną" fryzurą, bo to jest właśnie Ames). Pytani obywatele w większości przypadków odpowiedzą, ze nim nie są. Inni zaś zwołają strażnika, a niektórzy zwyczajnie popuszczą w gacie - mokra plama pod spodniami i unosząca się w powietrzu para daje radę.

2. W pewnym momencie spotkasz się z gosciem o imieniu Peter. Pokaze Ci on jak rozbrajać bomby itd. Po Całym zdarzeniu idź i pozbądz się ładunku wybuchowego w łazience i nie cofaj się do poprzednich pomieszczeń, tylko szybko przejdź do następnej lokacji. Znajdziesz tam ogłuszonego żołnierza, którego nawet nie dotknąłes. Spojrz z widoku pierwszej osoby, a zobaczysz poruszające się pudło - to nikt inny jak Snake. Gdy do niego podejdziesz od razu zacznie uciekać, a jak zaczniesz strzelać będzie gubił płaty kartonowego okrycia - niestety na nic się to zda. Na zakręcie pudło się rozleci, a wąż przejdzie do lokacji obok.

3. Dostań się do pomieszczenia z tasmą wożącą kartony (najlepiej posiadając wszystkie 5 pudełek), wejdz na wagę i ubierz się w jedno z niecodziennych okryć. Tasma powinna się zatrzymać. Daj jej się zwazyc, po czym wejdź na nią. Kiedy dojedziesz do końca tasmociągu, zostaniesz dosyć szybko przetransportowany do miejsca, w którym jest więcej takich kartonów jaki obecnie masz na sobie, tak samo jest z kazdym rodzajem pudła.

Tomb Raider - znikająca woda

Level 5. Na samym początku levelu, po przesunięciu głazów i otwarciu drzwi na wyższym poziomie (poprzez pociągnięcie wajchy w sali z gorylami), zjedź po pochyłni, a znajdziesz się w niedużym basenie z aligatorem (screen nr 1). Podpłyń tuż nad kratę zasłaniającą przejście i cały czas płynąc do przodu, schodź powoli coraz niżej, aż w końcu Lara wpadnie w teksturę pomiędzy ścianą a metalowymi prętami zanurzonymi w wodzie (screen nr 2). Płynąc dalej wzdłuż monumentalnych stopni, w pewnym momencie Lara spadnie w dół i dotknie stopami podłoza - będąc nadal w wodzie (screen nr 4)! Kilka kroków dalej zmieni się tylko kolor całego otoczenia z "podwodnego" na normalny - wygląda to co najmniej głupio.



Od Gracza dla Graczy

Już mnie to nie kręci - czyli o znużeniu grami słów kilka

Pisanie to często wielka niewiadome, gdyż nigdy właściwie nie wiesz, jak ludzie odebrali efekt twojej wielogodzinnej pracy. Dzięki Internetowi wiele się zmieniło, gdyż stał się możliwy bezpośredni kontakt między autorem a Czytelnikiem. Czytania maili komentujących moje poczynania to jedna z większych przyjemności, jakie daje mi ta praca. W skrzynce można znaleźć maile pochlebne z wyrazami poparcia i akceptacji, ale też negatywne opinie, czasem okazują się być bardzo wartościowa i wskazują kierunek, w którym należy podążać. Często ludzie zwracają się z prośbą o fachową radę w sprawach branżowych, proszą o pomoc przy podjęciu trudnej decyzji, ew. chcą najzwyczajniej pogawędzić na różne związane z grami tematy. Po pewnym czasie zauważyłam, że niektóre kwestie zaczynają się powtarzać - niewątpliwie takim wracającym jak bumerang tematem jest kwestia znudzenia grami, które znienacka dopada najbardziej zapalonych konsolomaniaków i z biegiem czasu coraz bardziej odpycha ich od pada. Jeśli sygnalizujecie problem, to z przyjemnością postaram się Wam, korzystając z moich skromnych środków, pomóc. Przyjrzyjmy się więc zagadnieniu i spróbujmy wspólnie odnaleźć źródła rosnącej niechęci do elektronicznej rozrywki. Chwytajcie za łopaty i jedziemy z tym kokosem!

Pierwszym, najbardziej powszechnym powodem zrezygnowania z "intymnego kontaktu z konsolą" jest postępujące z czasem znużenie, które dopada dalikwenta i przyciska bezlitośnie do podłogi. Jeśli macie naprawdę długi staż z padem w dłoni, to z pewnością wielu z Was wie, o czym mówię. Po kilku latach z pewnością zapoznaliście się z większością znanych gier i ich gatunkowych odpowiedników. Niestety, prawa rynku są bezlitosne - dużo prościej jest włożyć kasę w produkcję klona znanej szpili, niż ryzykować z wprowadzaniem na rynek zupełnie nowego rozwiązania. Na to mogą sobie pozwolić tylko najbogatsi, albo pewni swojego pomysłu. George Lucas w jednym ze swoich filmów przedstawia "Wojny Klonów" - my nie musimy przenosić się do odległej galaktyki, bo mamy odpowiednik na naszym podwórku. Eksploatowanie dobrych rozwiązań z początku się sprawdza, bo na grę jest boom i wszystko co enologiczne ma szansę zaistnieć. Z czasem jednak powielania wymyka się spod kontroli, a patrząc na kolejnego klona TOMB RAIDERa, czy peszkwile próbujące dorównać rewelacyjnemu GRAN TURISMO, w pewnym momencie przelewa się czara goryczy, a największy maniak potrafi z własnej, nieprzymuszonej woli wcisnąć przycisk OFF i zająć się czymś innym.

Łakomstwo stanowczo nie popłaca, co udowadnia przykład ludzi z przerobionymi konsolami, którzy uprawiają prawdziwą orgię, karmiąc swoje konsole niekończącym się strumieniem pirackich płytek z grami. Jeżdżą na giełdy i biorą wszystko jak leci, żeby tylko być na bieżąco i móc się pochwalić znajomym, że się gierkę X i Y widziało. Okazuje się jednak, że osiągają dokładnie przeciwny efekt - w pośpiechu zonglują płytkami oglądając skradzione "dobra intelektualne", nie poświęcając żadnej z tych gier większej uwagi. Grają w pośpiechu, nerwowo i pozbawieni są zupełnia cierpliwości - pierwsze niepowodzenie i dany tytuł od razu otrzymuje etykietkę "cienizna" lub "knot" (HIV długo nad tym myślałeś? Hłehła!). W końcu przychodzi taka chwila, że epetyt mija, koleś traci zapał i ma najzwyczajniej w świecie dość gier! Anoraksja konsolowa! To tak, jak z ulubioną potrawą: zajadacie się nią bez pohamowania, ale jeśli robicie to zbyt często, najzwyczajniej w świecie się wam "przejada", a czasem możecie wręcz nieodwracalnie stracić na nią ochotę.

Sam miałem okres, kiedy przestałem odczuwać dawną przyjemność z grania i zrobiło się ze mnie stara zrzęda, kiedy odpalając nowe gry spoglądałem na nie z pogardą i stwierdzałem, że "nie robią już takich szpil jak dawniej". Ratunek przyszedł zupełnie niespodziewanie - za sprawą sterty gazet, które w związku z wiosennymi porządkami zacząłem układać na półkach. Zerknąłem się w archaiczne numery Secret Service, PSX EXTREME i Gamblera - ponownie ujrzałem screeny ze wszystkich gier o których wcześniej marzyłem, a nie miałem możliwości ich ukończyć. Jestem człowiekiem czynu, więc zamiast pogrążać się we wspomnieniach, postanowiłem dać upust niespełnionym pragnieniom. Wkroczyłem ponownie w świat oldskulowych gierek. Znajomi pukali się w czoła patrząc na szaleńca, który po kupieniu nowej konsoli MICROSOFTu rzucił na bok elektryzujące branżę nowości i całkowicie pogrążył się w zakurzonej bibliotece gier na SNES-a, w przerwach emakując ponownie specjały z kuchni amigowej. Zajęło mi to kilka miesięcy, ale w pewnym momencie wróciłem do rzeczywistości. Oldskul mnie uleczył, przywrócił chęć grania i na bieżące tytuły spojrzałem z innej parspektywy, po czym z nowym zestrzykiem anergii zacząłem nadrabiać zaległości).

Doskonałym sposobem na pokonanie znużania jest też radykalna zmiana frontu! Jeśli przestała Wam smakować kuchnia SONY, polecam zasmakować specjałów NINTENDO lub pokowanych do czarnych pudełek przysmaków MICROSOFTu. Wbrew pozorom taka nagła odmiana potrafi być bardzo pozytywna, gdyż zostawiacie ze sobą tasiemcowe sequele znanych pozycji i wkraczacie na obce tarytorium, dając szanse zupełnie innemu uniwersum gier. Szczególnie widać to w przypadku NINTENDO, częstokroć wydającego oryginalne i rozpoznawalne na kilometr pozycje, które stały się dla tej firmy chlubną wizytówką. Dla Krisena z forum PE dawna pasja do gier powróciła z chwilą, kiedy pożyczył od kolegi Dreamcasta. Już pierwsze chwile obcowenia z konsolą SEGI wywołały silne emocje, a bogata biblioteka dostępnych tytułów przez pierwszy tydzień całkowicie wyłączyła go z czynnego życia. Jestem w stanie to zrozumieć, bo kupno Xboxa wpłynęło na mnie do tego stopnia, że w chwili obecnej mając w kieszeni pieniądze, nie zainwestowałbym już w PS2. Jeśli nie jesteście konsolowymi szowinistami, dajcie szansę konkurencyjnym systemom! Takie "krajoznawcze wycieczki" potrafią być doskonałym sposobem na zabicie nudy!



Dajcie szanse grom "innym", gdyż wielokrotnie w nich kryje się potencjał, którego szukacie. Znużeń produkowanym na jedno kopyto tytułom oczekujecie odmiany, a macie ją cały czas w zasięgu ręki! DANCE DANCE REVOLUTION w połączaniu z metą to zabawa na długie tygodnia, a pieniądza jakie włożyłem w potrzebne do rozkoszowanie się grą elementy, bardzo szybko się zwróciły! Skaczemy ze znajomymi jak szaleni, choć walący miotłą w sufit sąsiad z dołu nie podziela naszego entuzjazmu. AMPLITUDE i FREQUENCY mimo prostych zasad gwarentują wiele dni doskonałej zabawy, a zamęczenie pada w rytm serwowanej tam muzyki i spoglądanie na błyskający, serwujący prawdziwą feerie barw ekran to czysta przyjemność! Aby mieć odlot nie trzeba się truć narkotykami, wystarczy zapuścić grę REZ i pogrążyć się w psychodelicznym świecie wewnątrz komputera - parę godzinek przed ekranem i zapewniam, że spojrzycie na rzeczywistość w całkowicie inny niż dotychczas sposób! Jeśli szukacie głębszych wrażeń - pogadajcie z Bogdanem, facet przy FREQUENCY daje totalnego czadu!

Pasja do gier jest jak nieuleczalna choroba. Życie jednak często pisze własne scenariusze, a masa obowiązków wobec rodziny, sprawy zawodowe i napięty harmonogram skutecznie odrywają nas od pada. Wirus konsolomaniactwa jednak siedzi utajniony we krwi i w odpowiednim momencie potrafi ponownie dać o sobie znać. Czasem warto na pewien czas dać odpocząć zmęczonym oczom, gdyż okres rozłąki pozytywnie zaostrza apetyt i w rezultacie można zasiąść przed konsolą z ogromnym apetytem. Pamiętajcie również, że uczciwość popłaca! Inwestowanie od czasu do czasu w oryginalną grę podnosi osobistą wartość i człowiek uczy się szacunku do twórców, a pośrednio wyłożenie dużej sumy pieniędzy motywuje do wycisnięcia z gry wszystkich soków. Halab z Forum PE stwierdza, że rasowego Gracza ta rozgrywka nie nudzi nigdy i zaznacza, że trzeba być zawsze dobrej myśli. Dołączam do tej deklaracji i trzymam kciuki - nudę, podobnie jak atarowca, wal z gumowca!□ [mazzi]

Krzyk dumy i radości

Myśli kilka o grafice



Wszyscy jej chcecie, pożądacie - świadomie, czy też nie. "Oldschoolowcy", "newschoolowcy", nazywajcie się dowolnie. Każdy z Was podszyty tym jednym, największym pragnieniem. Niewazne ile macie lat, co preferujecie, na jakiej platformie. Ona będzie zawsze pryncypium Grecza. Jeet pierwsze i ostatnia. To grafika.

Programiści, koderzy, artyści, zaprzęgnięci w wielkie zespoły developerskie tworzą odzwierciedlenia rzeczywistości. Takiej nam znanej. W każdym przypadku. Wezcie wiekowego Ponga, zobaczycie w nim próbę elektronicznego przedstawienia gry w tenisa stołowego. Przyjrzyjcie się bliżej GTA3. Tu juz nawet nie mozne mówić o jakiejs umowności. Wielką ambicją dzisiej stało się jak najwierniejsze skoplowanie tętniącego życiem miasta, odnośników do rzeczywistości jest tu aż nazbyt dużo. ZONE OF THE ENDERS, XENOSAGA, czy inne produkcje o podobnej tematyce (science fiction, fentasy), tyiko pozornie odbiegają od omawianej przeze mnie zasady. Tak naprawdę wpisują się w nią znakomicie. Spróbujcie bowiem spojrzeć ne jakieś zagadnienie bez swej złudnej optyki. Wyłączcie mózgi, nerządy zmysłów, Wasze pragnienia, potrzeby. Nie jest to możliwe. Zatem przestrzenie kreowane przez nas będą zawsze tylko odzwierciedleniem, nie oderwiemy się od rzeczywistości. Czy naprawdę tworzymy nowe światy? Raczej tylko odbicie naszego. Patrzcie szerzej, nie tylko na programistów i grafikow, a wtedy dojrzejecie do prawdy Stanisława Lema, ze "Jeśli coś jest do pomyślenie to jest." To zdanie w dobry sposób opisuje tarapaty w jakie wpade ktos, kto sili się na prawdziwą innowację. Trudno jest bowiem wymyślić coś celkowicie abstrakcyjnego. Chciałoby się wyrwać wolny pierwiastek z rzeczywistości, nie naznaczony naszym istnieniem. Niewielu było takich, którzy tego dokonali. Dlatego powinniśmy dać sobie spokój z tą "oryginalnością" w grach. A jeśli tak, weźmy na to, "symulator" komara odpowiede Waszym wyobrażeniom o takiej, to cóż, miłej zabawy.

Czujecie się oszukani brakiem nowej jakości w grech na Next-Geny. Teraz czekacie, aby swą ideallstyczną omyłkę powtórzyć przy następnej generacji konsol? Ma być lepiej, piękniej, ale ultra-rzeczywiście i oryginalnie? Są to mrzonki, Drodzy Czytelnicy, które peują odbiór nowych tytułów.

Do czego jednak zmierzają me myśli? Jezell developerzy zawszą dążą ku rzeczywletości, jażeli są do tego dodatkowo motywowani przez rzeezę Greczy, to szybko można wykoncypować, iz grafika, wieśnie ona, byia i będzie dla nich i nee, zawsze na miejscu pierwezym. To przez nią odbywe się przeciez owo "odwzorowanie". Latami obserwowałem tę tandencję, z niesukrywaną satysfakcją, chociaz jeko dziecko nie potrafiem tego nazwać. Juz w epoce 8 bitów produkowelo się gry po to, aby popisać się paroma nowymi efektami graficznymi. Caty rozgrywke byie czasami mniej wazna.

Ogólnie przyjęio się, iz zmysł wzroku jest najważniejszy (naukowcy twierdzą, że raczej słuchu, z czym jednak trudno się zgodzić). I tak też oceniamy realny świat. Jego wygląd jest głównym czynnikiem wpływającym na aktualny sten psychiczny czy emocjonalny. Percepcja gry odbywa się na tym samym pozomie. Takiego postrzegania świata świadomi są np. liberaci Fajfer czy Nowakowski, którzy tworzą książki o ciekawych projektach graficznych (liberaturę), gdzie wazne jest nie tylko treść, ale i forma. Oni juz przejrzeli na oczy. Czas i na naszych konsolowych grafików. Niektórzy już dzisiaj potrafią, i co najważniejsze chcą przekazać sztukę w grze elektronicznej. Nadejdzie jeszcze dzień ich chwaty.

Cieszą mnie Gracze, którzy bez ogródek przyznają, ze chcą grafiki coraz lepszej, doskonalszej, totoreallstycznej. Oni są prawdomówni, choć w większości akazani na niepokój. Pragną bowiem niemozliwego. Nie cenlę natomiast tych gardzących rozwojem elektronicznej wizualizacji. Cl wydają się kłamliwi - znają prawdę, e odrzucają ją. Sentyment za "sterą szkołą" jest oczywiscie dobry. Pozytywne wspomnienia należy pielęgnować, złe - niszczyć. Postępu nie godzi się zatrzymywać.

Jestem winien wyjaśnień w sprawie przepowiedzianego niepokoju prawdomównym. Będzie on płynął z poczucie fiaska. Niemozliwe jest skoplowanie rzeczywistości, aby tego dokonać należałoby stać się bogiem. Takim człowiek nigdy nie będzie. Co gorsza, nawet nieudolna kopia jest mało prawdopodobna. Przyznacie, daleko nie posunęli się programiści w poruszanym temacie, cały czas operując na poziomie polygonów, pikseli. Rewolucji na razie nie było, choć niektórzy starają się ją widzieć w przejściu do grafiki wielowymiarowej. Oczekiwanie graficznego fotoreallzmu jest niestety tylko pięknym marzeniem, która mnie też kiedyś urzekło i omamiło. Postęp jest wspaniały, ale ma swoje granice. Żółwiom jakoś nie podoba się dalej ewoluować, chociaż miały kilkadziesiąt milionów lat czasu na to przedsięwzięcie. Czy są doskonałe niesmiertelne, lepsze od innych zwierząt? Raczej zamknięte w genetycznej pułapce, która nie pozwala na osiągnięcie prawdziwej wielkości. Tu nakreślam umowną parelelę między światem przyrody, a cyfrowym. Ten drugi jest tylko inaczej ograniczony, przez binarny sposób swego zapieu i twórcę - człowieka. Nie dojdzie również do elektronicznego odwzorowanie chociaż części rzeczywistości w grech, szczególnie jeśli dalej przez producentów będzie przemawiać tylko pragmatyzm i chęć zysku. Chcecie zobaczyć fotorealistyczną grafikę po zaledwie dwóch latach pracy nad projektem, bo tyle średnio się dzieje na jeden przeznacze? Będziecie zawiedzeni widząc, ze w grach na "next-next-next- -geny" występują przekiamenia w teksturach, e obiekty wyglądają tylko ładnie z jednej strony, bo ktoś się ienił. Tu nie chodzi jedynie o moc przerobową maszyn, ale ludzi! Jakze groteskowe to przyszłość.

Jak juz wspomnieiem, szanse na chociaż zbliżenie się do ideału jest nikła, ale nie można jej wykluczać. Aby wyjaśnić takową, zmuszony jestem otrzeć się o science fiction. Gdyby rzeczywiście udało się kiedyś stworzyć elektronicznego demiurga, mówię tu o wiekach prac nad tekim bytem. MOZE wtedy udałoby się tworzyć imitację całych światów od ręki. Niesie to jednak ze sobą groźbę zaistnienia tylko jednego, słusznego engine'u, z którego korzystałby wszyscy (bo po co tworzyć coś lepszego?). Co za nudna perspektywa!

Nie wyczekujcie zatem tej szumnej "fotorealistycznej" jakości grafiki. Cel jej jest inny. Malarstwo już dawno odeszło od prób jak najwierniejszego przedstawienia świata. Przyjdzie i czas na gry oraz część ich twórców, bo nie jestem idealistą, nie wierzę, ze każdy z takowych zrezygnuje z zapewnianie rozrywki osobom, ktora rozumują inaczej. Będzie to im wszystko atok przebaczone. Niech symulatory rozwijają się prężnie. Jest jednak grupa ludzi, pragnących wolności artystycznej, którzy nie zawahają się przed pójściem w kierunku niczym nie spętanych, nowych horyzontów, jakkolwiek trudne byłoby ich wyznaczanie. Niech najnowsza ZELDA będzie przykładem, że można tworzyć piękno, niekoniecznie upodobniając swą metodykę pracy do lustra, które odbija wszystko takim, jakie jest. Na razie twórczość elektroniczna stanęła w miejscu i nie może zdecydować się, którą obrać drogę. Co ciekawe, liczni Gracze zauważając stagnację w brenży wskazują nieświadomie ne ów stan. Nie obawiajcie się jednak, drodzy przyjaciele, wizualizacja elektroniczne wydaje się być predestynowana do wydostania z więzów.

Jest pierwsze i ostatnia. To grafika. W grach byie i pozostanie najwazniejszym ich elementem. Nie zapominajcie o tym w swych racenzjach, nie kamuflujcie uwielbienia tak prawdziwego. Z niej rodzi się "gameplay", grywalność. Razem z fabułą, muzyką, eposobem kontroli akcji, tworzy całość, jest zeweze elementem stanowiącym i spajającym zarazem. Silne przywiązanie do aspektu wizualnego gier, to też swoisty wyznacznik przynależności do konsolowej breci. Pora przyznać się do tektu, które stoi przed Wami, wydobyć z siebie krzyk dumy i radości. Niech jego siła jednoczy.

Bartoez "Zax" Dawidowski

CIEKAWOSTKI ZE ŚWIATA

SHENMUE

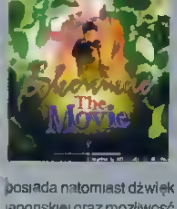
WHAT'S SHENMUE to wydane w 1999 roku jedynie w Japonii grywalne demo gry SHENMUE. Demo składa się z dwóch zasadniczych części. Pierwsza to wprowadzenie Gracza w system gry i jednocześnie zaprezentowanie mozliwości engine'u graficznego. Cztery postacie (w tym Ryo Hazuki) wprowadzają Gracza w niuense gry. W czasie gdy postać tłumaczy nam co i jak możemy sterować kamerą (odjazdy i najazdy, rotacja) i podziwiać nieźle dopasowane ruchy warg do tego co słyszymy, szczegółowość wykonania postaci (powiewające na wietrze włosy). Druga część płyty demo to grywalna zajawka tego, co oferować miała pełna wersja gry (realistyczna grafika, time events, automaty w salonach gier, bieganie tu i tam, rozmowy z przechodniami). Zaczynamy zabawę w centrum miasteczka Yokosuka na Dobuita-don, a naszym głównym zadaniem jest



znaleźć Yukswę-sana. Gwoli wyjaśnienie: Eichi Yukswa to jeden z dyrektorów w SEGA Ent., odpowiedzialny wowczas za promocję Dreamcasta. Niestety, rozgrywka nie jest zbyt długa - po rozmowie z co najmniej dwoma osobami, jednym time evencie (w razie niepowodzenia zaczynamy go od początku) pozostaje nam juz tylko oglądanie krótkiej sekwencji zakończenie z Yukawą w roli głównej. Nie za wiele też oddano Graczowi do eksploracji: zaledwie wycinek Dobulta. Jeśli chcemy wyjsc poza wyznaczony obszar, odpowiedni ludzie informują nas, że demo nie oferuje dostępu do miejsc w która chcemy się udać, ale nawet w wyznaczonym obszarze do części budynków w ogole nie jest dane nam wejść. Reacumując, ze względu na swoją specyfikę (słabo rozbudowane demo zapowiedz), WHAT'S SHENMUE to ciekawostka dla kolekcjonerow. [loki]

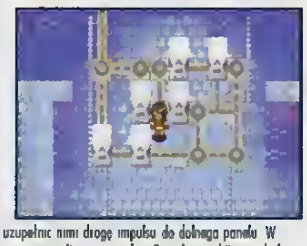
SHENMUE: THE MOVIE

"Shenmue The Movie" pojawił się w japońskich kinach 20 stycznia 2001. Grano go jedynie w wybranych kinach w Tokio, Osace, Negoi, Fukuoce i Sapporo. Film wykorzystuje w całości wszystkie "wstawki" i sceny z "ti[illegible] eventów" z dreamcastowej wersji gry. W kinach o dziwo film pojawił się w wersji angloję zycznej z japońskimi napisami. Wersja DVD, która pojawi się w japońskich sklepach 21 listopada 2001 posiada natomiast dźwięk w wersji angielskiej i japońskiej oraz możliwość włączenie napisów, niestety tylko japońskich. Płyta zawiera między innymi 15-minutowy dokument z realizacji reklamy telewizyjnej gry SHENMUE II (dwaj goscie przebrani za Ryo i Rena nieudolnie odgrywają sceniki z gry). Cenę DVD, sprzedawanego tylko w Japonii ustalono na 4700 jenow ( ) PS Xboxowa wersja gry SHENMUE II zawiera bonusową płytę DVD właśnie z "Shenmue The Movie". [loki]



Ciąg dalszy opisu Golden Sun z poprzedniego numeru

Dalej kolejne lewitujące klocki - po Reveolu tykamy skrzynkę i kontynuujemy powrót - aż poza salę z kłodami. Tutaj kolejne lewitujące bloki i jeden, któremu trzeba "pomóc", a za nim przepychanie klocka do dziury w podłodze i Hover w lewo z uzyskanego tak panelu lewitacji. Lejem na wyższą półkę, a potem karytarzem na południowy wschód, gdzie znów uzupełniamy klocek w podłodze (Felix jest zszokowany:). Ponownie wracamy do pomieszczenia z trzema wyjściami i tym razem wybieramy lej, który prowadzi nas przed czerwone drzwi (klucz do nich już mamy). Za nimi most - uwaga na spychający wir. W końcu dochodzimy do sali z belkami i małego labiryncika za nią, którym musimy przedostać się na przeciwną stronę. Porę korytarzy dalej znów pomieszczenie z pękniętą podłogą - tutaj wpierw docieramy do kolumny po lewej (najlepiej Hover z lewego panelu), którą przesuwamy na przełącznik, a potem z prawego panelu "hoverujemy" na południe by dostać się do przejścia dalej (na "samotną" płytkę na razie nie wchodzimy). Drogą docieramy na szczyt wieży, gdzie uzupełniamy brakujący element i mazemy wrócać (spadając przez płytkę przy drzwiach). Znów wyjdź i "hoverujemy" pod samotną płytkę, przez którą spadamy na sam dół, by dostać Blue Key. Wracamy aż do głównej sali na dole - tej ze strumieniem energii wylatującym z podłogi, na który zaraz przelotujemy korzystając z dwóch poneli po lewej. Na górze uzupełniamy klocka, by zebrać skrzynkę, a korytarzem po prawej docieramy do niebieskich drzwi, za którymi "hoverujemy" na prawo i dochodzimy do prawej wieży. W pomieszczeniu z dziurawą podłogą Hover na prawo klocek do dolnej środkowej dziury, Hover z aktywowanego panelu na lewo, drugi klocek do dziury i da przejścia na garze po lewej. Aby dostać się do Djinna Whorl (Jupiter), trzeba wbić (Pause) kalumnę po prawej, by klocki wyskoczyły ze swych dziur i



uzupełnić nimi drogę impulsu do dolnego panelu. W następnej sali znów puzzle - Powodem wybijamy płytkę z podłogi, przesuwamy ją na środek prawej w chodniku powyżej, schodzimy na dół i klocki ustawiamy w odpowiedniej pozycji (patrz screen). Parę korytarzy dalej znajomy motyw kruche płytki w podłodze. Pierwszą twarz plującą wirami obchodzimy lewą stroną, drugą też, z tym za dajemy się "złapać", by prawą stroną dotrzeć do końca. W "Hoverowskiej" dalej po lewej skrzynka, a po prawej przejście dalej, a podróżując trzeba trzymać się z daleka od plujących wirami masek, część dystansu w powietrzu pokonując nad pękniętymi płytkami z boków. W końcu docieramy na szczyt i aktywujemy drugą statuę, a następnie wracamy przed główne wejście i znów pokonujemy całą drogę na szczyt środkowej wieży. W takcie dochodzi do scenki z isaakiem i jego grupą, których musimy ratować. Po dotarciu do przyjaciół i kolejnej scence, na szczyt wieży rusza tylko Felix z Piersem. Po użyciu Jupiter Star dochodzi do walki

Boss: Horst i Agatio Oboje używają mocnych czarów typu Fire (zwłaszcza Agatio), Karst dodatkowo może zabijać postać jednym atakiem, a także usuwać chwilowo po jednym Djinnie każdej postaci. Co prawda walczymy tylko we dwójkę, lecz po dwóch turach dołącza do nas Jenna, a po dwóch kolejnych Sheba

Za zwycięstwo otrzymujemy Dark Matter, a po scence (odpowiedzi "No" i "Yes") wracamy do Contigo

Contigo

Isaac i reszta czekają w domu na zboczu (północna część osady), gdzie po scence druzyny się łączą. Isaac i jego towarzysze posiadają taki level i Djinnow (pracz tych, które się powtarzają z akcją Felixa), jakie mieli w transferowanym "sejwie", w przeciwnym razie poziom 28 i Djinnow tylko parę podstawowych (część można odzyskać, lecz nie wszystkie) Wraz z Isaacem otrzymujemy możliwość używania nowych psynergy Lift, Catch, Carry oraz Force, z tym że ta ostatnia nie będzie występować, jeśli nie dokonaliśmy transferu. W końcu puszczamy wioskę, wcześniej używając Force (jeśli mamy) na pustym piniku za gospodą, aby wykurzyć z niego Djinna Shine (Mars)

Atteka Inlet

Tutaj wreszcie możemy zdobyć Djinna Geode (Venus), który ukrywa się pod trawą za kamieniem w zachodniej części wioski (trzeba użyć Lift) Gdy wchodzimy na statek, ten okazuje się posiadać skrzydła. Po wypłynięciu uruchamiamy tryb Hover (z menu i trzymamy A lub samym B), aby przebyć pobliską rafę i po gadce ruszamy na zwiedzanie niedostępnych dotąd lokacji, wcześniej odwiedzając jeszcze las w centralnej części kontynentu (potrz mapa), gdzie spotykamy Djinna Corę (Mars)

Atteka Cavera

Za pomocą Hovera wlatujemy poprzez plażę (na wschodzie kontynentu) na stały ląd i ławirujące między lasami dokładnie w pobliże wejścia. Wodę usuwamy za pomocą Parch i schodzimy po tablicę zawierającą summona Coatlicue

Shamaa Village Cave

W pomieszczeniu z głazami, używając Lift podnosimy dwa po prawej, a następnie skrajnie lewy, zamrażamy kałużę, sprzątamy liście i po drobinie przeskakujemy po półkach do Djinna Eddy (Mercury) Dodatkowo (jeśli dokonaliśmy transferu z pierwszego GS i przeszliśmy tam Colossa) możemy tu napotkać trzech znanych z pierwszej części kolesiów, którzy pokonani wręczają nam Golden Shirt

Shaman Village - Trial Road

Na końcu drogi, po lewej obok krzaczowej areny leży znajome urządzenie do Hovera, którym lewitujemy do jaskini obok. W środku Lift i korytarzem do końca, a po wyjściu na zewnątrz używamy Reveal na południowo-wschodnim bajorku, aby odkryć Djinna Gasp (Jupiter)

Magma Roch

Aby się tam dostać, najlepiej dopłynąć karytem rzeki (na południowym zachodzie kontynentu) do bariery skalnej i stamtąd przejść kawałek piechotą (z Haverem oczywiście). Na miejscu, za kamieniem wspinamy się zewnętrzną drabiną i używamy Burst na plującej ogniem masce po prawej. Po wspięciu się drabiną wyżej zeskakujemy rynnę po lewej, Burst na kolejnej "plujce" i wskakujemy na jej górę, by zostać przetransportowanym wyżej. Na górze drabiną po prawej, Burst na plujce i Growth prawej roślinki, po wspięciu się zjazd po rynnie z lewej, znów Burst, zjazd i roślinką po lewej na górę. Tutaj ponownie Burst w maskę i wskakujemy na wieczka, a wyżej ruszamy na lewo. Po zsunięciu się na dół trzecią rynną od prawej (drugo prawodzi do skrzynki), przechodzimy po linie do maski i Burst, a potem szybko na dół i drabiną na wieczka. Na górze drabinami do końca na prawo i w górę, a po wspięciu się półką na lewo i przesuwamy drewnianą kolumnę.

Powrót i po pękniętych słupach przeskakujemy na ów drewniany i z powrotem, aby środkowy rozsypał się pod nami Burst "płujki" i powrót po linie, o następnie drabiną na prawo i po przechyniętym słupa można przejść dalej. Na następnej planszy za gory, uważając na ognista kule, a potem drabinami do końca na prawo, gdzie "budzimy" maskę. Wchodzimy do wnętrza gory. Korytarzem wokół wielkiej sali (na jej południowym krańcu Djinni Flash, którego nie będzie, jeśli przetransferujemy stan z pierwszego Golden Sun), a potem przeskok do wielkiej maski i Burst. Po wylaniu lawy wracamy do sali powyżej i po ruchomej płycie przepływamy na drugą stronę, o następnie korytarzem dookoła i po drugiej stronie wylanej lawy podnosimy zaporę na dole pomieszczenia (stając na kneflu). Teraz po drabince poniżej, przesuwamy kolumnę (na wszelka wypadek) i przejściem na dole ruszamy na północ. Dalej trafiamy na kolejny "basen", nim jednak go napełnimy, wyżerw zwiedzamy dół, by przesunąć jedną kolumnę i zdobyć Djinn Fury (Mars). Wreszcie nalewamy i obchodzimy rozlewiska półkę po prawej i przez tamę (nie otwierając jej). Po pływających platformach na prawą stronę, gdzie Burstem wysadzamy dwa słupy o następnie wracamy i wypuszczamy lawę, by ponownie dotrzeć do miejsca ze zniszczonymi przed chwilą słupami, skąd można już przejść dalej (drzwiami oznaczonymi kryształem). Półkami docieramy do kolejnego miejsca z "nalewaniem", które urochamiamy od lewa i po płytkach przeskakujemy na drugą stronę. Korytarzem na południe i przez następną salę dochodzimy do tamy, którą otwieramy i wracamy, by po łańcuchach dostać się do drabiny prowadzącej w dół. Dołem cofamy się (przejściem na północ) do sali z "nalewaniem" i pobliskie kolumny przesuwamy na wyznaczone im miejsca. Teraz wielki powrót, gdyż ponownie musimy nalać "zupki", by z ruchomych płytek przeskaczyć na ustawione kolumny i przejść po nich na niedostępną dotąd półkę. Dalej zaś jak leci - w końcu docieramy do kalumny którą zrzucamy w lewo, a następnie przejściem po lewej cały czas na północ do drugiej tamy, którą wypuszczamy "zupkę" i powracszy tą samą drogą schodzimy do drzew oznaczonych kryształem. Po przepchnięciu kolejnej kolumny i dostaniu się do przejścia po lewej, w następnej sali, przez rozlewisko dochodzimy do przejścia i kierując się na północ, po płytkach do pomieszczenia zawierającego psynergy Blaze dla Jenny. Technikę tej używamy już zaraz, zapoglądając od jednego płomienia dregi (trzeba stanąć po lewej i "dmuchnąć" na prawo) To samo czynimy w sali wejściowej, a otwartym przejściem dochodzimy do płonącej skały, z której otrzymujemy Magma Ball. Opuszczamy Magma Rock i płyniemy na północ

Kalt Island

Tutaj Mercury Djinni Gel do zdobycia - lodnim smugamy do drabiny po lewej, potem po linie i stworek jest nasz

Loho

Naszym celem jest wschodnia część wioski, gdzie stoi spora armata. Po rozmowie z gościem po lewej "bodamy" działo i używamy Magma Ball. Po scence krasnoludy ruszają zamontować armatę na naszym statku, a my przez dziurę w murze przechodzimy złapać kolejnego Djinni - Lall (Jupiter), przy okazji wykopując dwie sztuki Golem Core.

Northern Reaches

Na końcu krótkiego labiryntu drogę zagradza nam ściana lodu, którą rozwalamy za pomocą Magma Ball i ormaty z Loho i przepływamy dalej (tego miejsca już nie widać na mapie)

Prox

Po rozmowie z mieszkańcami i zwiedzaniu przechodzimy do drugiej części miasta (drogą na północ), gdzie w domu po prawej dawadujemy się z zniknięciu owolnianych rodzicow Felixa (w środku znajdujemy Djinna Dew, jeśli nie dokonaliśmy transferu). Do Djinna na łodzie dostajemy się przechodząc pod mostem z południowej części miasta i po ślizgu ruszamy za nim, by wykopać go (Scoop) z zasp Kierując się z północnej części drogą do góry następuje scenka, po której podchodzimy to zgromadzonego towarzystwa i po kolejnej rozmowie ruszamy na północ.

Mars Lighthouse

W środku wchodzimy wpierw do prawego karytarza, który prowadzi nas finalnie do pomieszczenia z małym blokiem lodu na którym używamy Grind (dzięki temu pęka lod na dole). Wracamy i pękniety blak rozwalamy za pomocą Bursta, o w sali ze nim kierujemy się da ostatnich drzwi po lewej. Djinn unikamy blokując je przesewaną statuą z lewej (i stając za nią), którą ciągniemy do końca na prawo, by zablokować ostatni miotacz płomieni. Dalej po łodzie w lewo, a następnie stajemy przy misie z ogniem tak, aby za pomocą Blaze dmuchnąć z niej płomieniami w stronę zaworu przy smarzej głowie. Gdy podmuch naruszy bryłę poniżej, wracamy przez lodowisko i wchodzimy w przejście na południu, gdzie dokończymy lód Burstem. W pomieszczeniu za nim nic ciekawego, ruszamy więc w prawo, gdzie podobną sztuczką usuwamy odłomki blokujące przejście na południu. Teraz do końca na prawo (w środkowym pokoju skrzynka), aby zaś przebyć następny korytarz, trzeba Poundem tworzyć sobie wejki do chowania się przed ognistymi kulami. Dalej znów ślizgawka, nim jednak na nią wejdziemy, wpierw przesuwamy kolumnę po lewej, aby wślizgnęła się da wnęki po drugiej stronie. Teraz po lodzie jedziemy w to własnie miejsce i wylatujemy z niego na kamień pozwalający dotrzeć da wyjścia po lewej oraz Djinna Balm (Mercury). Po zjechaniu rynną w sali dolej zabieramy ze skrzynki Teleport Lapis i korzystamy z psynergy Teleport stając na charakterystycznym kole na podłodze. Teraz znów na lewo i przez płomienie dalej, a potem w dół i do pustego pomieszczenia za wcześniej rozwalonym lodem. Reveal ujawnia krąg teleportacji, z którego korzystamy. W pomieszczeniu dalej zaskakujemy rynną na knafel i szybką podążamy zaświeconym korytarzem ("poundując" po drodze kalumny), aby dostać się da przejścia zanim miotacz ognia dotrze da głowy smoka. Dalej prosto i karytarzem da sali z kolejną głową. Tutaj miotacz blokujemy stającą w ogu statuą, a potem wracamy i karzystamy z teleportu po prawej. Po palce da przejscia dalej, a potem po nie oblodzonych platformach z lewej na drugą stronę (skrzynka po prawej zawiera najlepszy chyba miecz w grze - Sol Blade). Przez szereg korytarzy docieramy do pomieszczenia z "czymś" uwięzionym w lodzie. Po skorzystaniu z pochodni (Blaze) rozwalamy lód Burstem i przystępujemy da walki

Boss: Flame Dragon x2

Walka nie powinna należeć do trudnych, chociaż stwory dysponują silnymi czerami apartymi na ogniu, lecz nie należy nas do naszych przeciwników, stoi zawsze zdajemy się podleczyć. Ataki koncentrujemy na jednym z nich, a gdy padnie, ta drugi już nie stanowi problemu. Po wake smoki zmieniają się w Karst i Agatio - zabieramy od nich Mars Star, który wkładamy do paszczy na wprost, a następnie wracamy do głównego wejścia i kierujemy się da środkowych drzwi, rozwalając wcześniej (ognem z paszczy po lewej) bryłę lodu, by po zastosowaniu Burst dotrzeć do Djinna Fague (Mars) Wspomniane środkowe przejście prowadzi do sali z głową smoka oraz czterema niewidzialnymi przejściami w obrazach (nie trzeba Reveal), które w tym momencie zostają uaktywnione. Prowadzą one da czterech oznaczonych i oznymi symbolami wież:

1 Wieza ryby - za mostem na dzień dobry ślizgawka. Po pierwszym "ślizgu" w dół, prawo, góra, lewa, góra i da przejścia. Za nim układamy rur - po zamrożeniu kałuży po prawej popychamy pionowo, potem w dół i górą z poziomych, zamrażamy kałużę i tą samą rurę popychamy w dół i wreszcie dalną poziomą w górę. Powrót na ślizgawkę i zaczynając od początku tym razem po ślizgu dół, prawa, góra, prawa, góra i używamy Blaze. Powrot i teraz po ślizgu dół, prawa, dół, lewa i mozna przejść dalej. Na szczycie góry używamy Blaze, by przez pochodnię dmuchnąć płomieniem w stronę symbolu na ścianie. Tyle tutaj

2 Wieza ptaka - na początek korzystamy (Cyclone) z "leja" po lewej (a potem następnego z tej samej strony), dalej przesuwamy statuę, by blokowała płomien, a następnie rynną w dół i "lejami" wracamy do pierwszego pomieszczenia. Teraz znów w lewo i tym razem Cyclone używamy po prawej. Półkę i drabinę schodzimy w dół, a w kręgu kamiem używamy Reveal, by zaobczyć ukryty "lej". Po kolejnym użyciu Cyclone czekamy, aż miotarz płomieni odjedzie maksymalnie w lewo i przesuwamy klocek w bliskupce miejsca w podłodze. Teraz dajemy się strącić płomieniowi i wpadajemy w lewo, gdzie korzystamy z aktywnego Hovera, by "przelewitować" ponad miotaczem i dostać się do kolejnego "leja". Po podróży jak naszybciej schodzimy z drogi związaj głowie i wyczekawszy na odpowiedni moment prujemy w dół karytarza, by dzięki Reveal przeskoczyć przez przepaść. Dalej zaś znajomy szczyt - po "dmuchnięciu wracamy do sali z obrazem.

3 Wieza smoka - Burstem wysadzamy ścianę po lewej i po platformach docieramy na lewo do przełącznika w podłodze. Powrót i po wysadzeniu prawej ściany dochodzimy do płonącej już pochodni, gdzie używamy Blaze. Powrót i możemy już wysadzić środkowy mur i po platformach dotrzeć da przejścia dalej. Dalej zaś popychamy rurę, dołem przechodzimy na prawo, gdzie raz popychamy statuę, drugi zaś raz po przejściu na prawo północną drogą. Wracamy do dalnego przejścia i zabezpieczoną prz drogą możemy przejść na północ pomieszczenie, gdzie usuwamy wstawioną wcześniej rurę i wrócwszy kawałek przerzymamy ruroclęg w jeszcze jednym miejscu, by dotrzeć do przejścia na południu. Po aktywacji kolejnego symbolu wracamy do głównej sali.

4 Wieza człowieka - wpierw przesewamy statuę po prawej, dalej zas pierwszę z lewej, a w następnej sali za pomocą Carry klockami na dole uzupełniamy dziury w półce powyżej, aby następnie klockiem na górze zablokować miotacz ognia. Po linie przechodzimy na drugą stronę, gdzie spychamy statuę, a następnie na płytkach w podłodze używamy Sand, by przeczekać przejazd miotaczy. Po przejściu dalej aktywujemy ostatni z symboli i wracamy da głównej sali gdzie okazuje się teleport prowadzący da finalnego starcia. Nim jednak z nego skuczystamy, warto wpierw załatwić wszystkie konieczne sprawy i odwiedzić parę lokacji, za jest a tyle łatwiejsze, za posiadamy zdolność Teleport, która pozwala nam na natychmiastowe przeniesienie do wybranego miasta

Yampi Desert Cave

Jaskinia znajduje się w pobliżu miejsca, w którym za pomocą Reveal możemy zaobczyć ułożoną z kamieni strzałkę, wskazującą nam na piaskowy wodospad, którym (za pomocą Sand) wędrujemy pod wejście da jaskini. W środku musimy skarzystać z Teleportu, by dostać się dalej, gdzie czekają kolejni pokerni przeciwnicy, Djinni Crystal (Venus) oraz boss pilnujący kolejnego summona

Aaemos taaer Saactum

Do labiryntu tego możemy się dostać korzystając z teleportu z środku miasta Contigo, lecz aby otworzyć drzwi prowadzące do jego wnętrza, trzeba posiadać wszystkich możliwych do zdobycia Djinn (bez transferu jest to niemożliwe), którymi aktywujemy cztery specjalne panele (wystarczy na nie wejść). W labiryncie tym spotykamy zarówno najtrudniejszych "zwykłych" przeciwników jak i ownież najtrudniejszego bossa pilnującego kolejnej tablicy z summonem

Ostateczaa rozgrywka

Po zwiedzaniu i odkrywaniu czego papadnie oraz po porządnych przygotowaniach w końcu ruszamy zmierzyć się z ostatecznym przeciwnikiem w tej grze

Boss: Doom Dragon

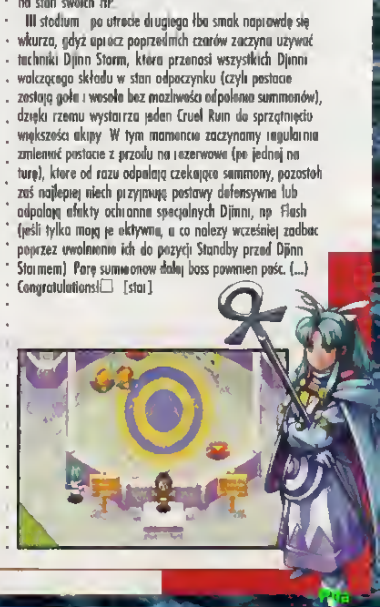
Smok ów posiada aż trzy głowy i na tyle stadnum dzieli się walka z tym przeciwnikiem. Całe starcie najlepiej rozgrywać czterema najsilniejszymi (według własnego uznania i konfiguracji Djinnow) postaciami, z pozostałą czwórką czekającą w odwadzie ze wszystkimi ich Djinnami przygotowanymi do odpalenia w postaci summonów (czyli w Standby). Dlaczego? O tym za chwilę

- I stadium - smok atakuje aż cztery razy na turę, jednak w sumie nie zadaje przerażających strat, tak więc regularnie się leczyć wolimy w niego czym tylko popadnie (oprócz summonów)

- II stadium - po utracie jednej głowy boss traci tymczasowo jedną atak na turę, lecz zyskuje dwa niebezpieczne czary: Cruel Ruin (potężny damage nawet ponad 400 na jednego i po 100 mniej na kolejnych) oraz Guard Aura (pole redukujące obrażenia o 90%). Nadal naparzamy w gościa z najsilniejszych ataków (wciąż oszczędzając długą linię), z tym że szczególnie ewakuując na stan swoich HP.

- III stadium - po utracie drugiego łba smak naprawdę się wkurza, gdyż oprócz poprzednich czarów zaczyna używać techniki Djinn Storm, która przenosi wszystkich Djinni walczącego składu w stan odpoczynku (czyli postacie zostają gołe i wesołe bez możliwośa odpalenia summonów), dzięki rzemu wystarcza jeden Cruel Ruin do sprzątnięciu więksześa akipy. W tym momencie zaczynamy regularnie zmieniać postacie z przodu na rezerwowe (po jednej na turę), które od razu odpalają czekające summony, pozostali zaś najlepiej niech przyjmują postawy defensywne lub odpalają efekty ochronne specjalnych Djinni, np. Flash (jeśli tylko moją je aktywną, a co należy wcześniej zadbać poprzez uwolnienie ich do pozycji Standby przed Djinn Stormem) Parę summonow dalej boss powinien paść. (...)

Congratulations!☐ [star]



BAZA DANYCH KONSOLOWCÓW

Zamieszczam kolejne zgłoszenia, jakie napłynęły na przestrzeni ostatniego miesiąca i przeszły poprawnie proces weryfikacji. Pod adresem shiva@psxextreme.pl nieustannie czekam na następne osoby. Informacje o sobie przesyłajcie wg schematu zastosowanego poniżej, czyli kolejno: kswu, mail, nr GG, klan i tytuły, w jakie grasz. Opcjonalnie, za zasugerował FIL4, można podawać prędkość łącza, którym dysponujesz.

Kswu on-line: Death
Adres e-mail: death_x@wp.pl
Nr Gadu-Gadu: 2020121
Klan: brak
W co gry wam: SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Kswu on-line: [Ol]Furman, lub [Ol]FurM
Adres e-mail: ol_furm@o2.pl
Nr Gadu-Gadu: 2821524
Klan: [Ol] - klanem jest [Ol]supreme z Holandii
W co gry wam: HALO, GHOST RECON, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, MIDTOWN MADNESS 3 i inne (XBOX).

Kswu on-line: PAL-squad
Adres e-mail: kjan@o2.pl
Nr Gadu-Gadu: 3468192
Klan: brak
W co gry wam: SOCOM na serwerach U.K. Mam tylko 1 wyłącznie ten tytuł z gier

Kswu on-line: Pawlowsky_Lotos (bo tak i jest, nie pytać dlaczego)
Adres e-mail: pawlowsky@o2.pl
Nr Gadu-Gadu: 5065843
Klan: brak
W co gry wam: tylko w SOCOMie. Na razie nie mam hasobsu, ale zawsze mogę pogadać na czacie. Zagram z każdym polskim Graczem.

Kswu on-line: <DOC>wrog lub wrog
Adres e-mail: pawlowsky@interia.pl
Nr Gadu-Gadu: 2073009
Klan: Defenders of Poland
W co gry wam: oferuje jedynie w SOCOMie

Kswu on-line: Lasic (czyść Łasic)
Adres e-mail: lukjar3@wp.pl
Nr Gadu-Gadu: 1321264
Klan: brak
W co gry wam: tylko SOCOM!

on-line

Testy sieciowe porady nowinki

Aloha! Jesienna pogoda oraz coraz krótsze dni odwrotnie proporcjonalnie sprzyjają dłuższym sesjam przed konsolą. Z nieukrywaną radością obserwuję, że coraz więcej osób decyduje się w naszym kraju na zakup Network Adaptora czy Starter Kita, śmiało wkraczając w świat on-line. Układany dla wszystkich tych, z którymi na przestrzeni kilku ubiegłych tygodni miałem okazję rywalizować w różne gry, czy też po prostu porozmawiać na czatach. Nadeszło sporo listów, w których z niedowierzaniem pytaliście o promocyjny dostęp do Internetu za pomocą usługi Neostrada (przypominam, że w cenie 1,07 zł z VAT za miesiąc). Nie, nie ma tutaj żadnego haczyka: do końca października wciąż możesz jeszcze zamówić i spokojnie testować Neostradę - maksymalnie przez okres 30 dni - za symboliczną złotówkę. W ciągu tych 30 dni, w każdej chwili przysługuje Ci prawo do rezygnacji z usługi bez podania przyczyny. Oddajesz tylko TPSA modem, nie ponosząc dodatkowych kosztów. Tymczasem na serwerach zaczyna się robić coraz tłoczniej, a najbliższe dwa - trzy miesiące przyniosą dosłownie wysyp nowych tytułów z opcją on-line. Część już się pojawiła, zamieszczam m.in. recenzję WARHAMMER 40K: FIRE WARRIOR. Nie zadwycił, ale oczy wszystkich skierowane są teraz głównie na SOCOM II: U.S. NAVY SEALS (w USA listopad, Europa z początkiem 2004 - zapowiedź w "CN?"). Szkoda, że opóźni się GRAN TURISMO 4... Posiadacze X-pudełek czekają przede wszystkim na PGR2 oraz HALO 2. I zapraszając do lektury kącika tradycyjnie na sam koniec przypominam, że w przypadku problemów czy zwykłych uwag piszcie na adres Redakcji z dopiskiem "on-line" na kopercie, ewentualnie zaatakuj mnie mailowo pod adresem: shiva@psxextreme.pl - czekam zwłaszcza na sugestie i ewentualne nowe pomysły dotyczące tej rubryki. [shiva]

Listy

? "[...] Cześć. Mam problem z podłączeniem PS2 do Netu przez komputer, do którego podpięty jest modem od Neostrady (nowy, ten z wyjściem USB). Probowałem za pomocą karty sieciowej oraz huba wg waszych zaleceń z PE. W dalszym ciągu nie jestem jednak w stanie uruchomić trybu on-line w mojej konsoli. Network Adeptor zakupił mi kolega z Francji i jest to wersja europejska - PAL. Jeśli możesz to bardzo gorąco proszę o jakąkolwiek pomoc, bo zakup routera to cholernie duży wydatek [...]" Grzesiek, e-mail

! W przypadku posiadania Neostrady z modemem USB odpada podłączanie przez huba czy switcha (tylko drogi router). Nie będzie działać. Natarszym sposobem jest zatem zamontowanie karty sieciowej w komputerze. Kartę łączysz bezpośrednio z NA. Odpalasz udostępnianie połączenia internetowego w Windowsie (patrz listy wyżej, patrz poprzednie numery PE) i musi wszystko pięknie śmigać. A propos NA w wersji PAL - raz jeszcze apeluję, by nie zapisywać ustawień sieciowych za pomocą płytki do niego dołączonej (Stert Disc). Najlepszym sposobem jest zapisanie ustawień na kartę pamięci z poziomu jakiejś gry, np. MIDNIGHT CLUB 2 czy TMB: ONLINE. Prościej, szybciej i skuteczniej.

? "[...] Zacznę od tego, że czytam Wasze pismo od dawna i mam teraz cholerny problem z Xbox Live. Konkretnie chodzi o to, że nie mogę wpisać swojego numeru karty kredytowej (bankomatowej jak kto woli). W teście on-line z PE#71 przeczytałem, że trzeba podać numer, ale z zagranicy, tylko skąd mam go wziąć? Adres i numer telefonu mam z Anglii i zrobiłem tak jak Wy, nie wiem jednak co zrobić z tą kartą. Pomocy, błagam! [...]" Michał Heller, Opole

! Krótka lekcja z bankowości: karta bankomatowa a karta kredytowa to mniej więcej tak, jak polonez i mercedes. Dwie kompletnie różne rzeczy. System Xbox Live nie akceptuje absolutnie żadnych plastików pokroju Cirrus/Maestro (właśnie bankomatowe), mało tego - nie przyjmuje też normalnych kart płatniczych typu Visa Electron. Zarejestrować się można posiadając normalną klasyczną kartę Visa (np. Visa Classic).

? [...] Piszę z uwagi na fakt, że mam wielki problem i zastanawiam się ciągle nad pewną sprawą. Jestem posiadaczem Xboxa i chciałbym wiedzieć, czy można podłączyć przerobionego klocka do Xbox Live? Jeśli nie, to czy opłaca mi się sprzedawać konsolę i kupić PS2? Na Xboxie wszystkie dobre gry przeszedłem po dwa razy, a do PS2 przekonują mnie gry typu MGS3, GRAN TURISMO 4, PES3 itd. Czy do przerobionej PS2 można podłączyć Network Adaptor? [...]" FaZzEr, e-mail

! Szczegółowe informacje dotyczące korzystania z usług on-line na Xboxie oraz PS2 zamieściliśmy przy okazji sieciowego testu w PE#71 i zachęcam do przeczytania tego artykułu. W skrócie można zalogować się na serwery Xbox Live mając przerobionego X-e, tylko musisz mieć odpowiednią przeróbkę - chipa ze specjalnym przełącznikiem, dzięki któremu możliwa jest wystartowanie konsoli z oryginalnego BIOS-u. Odpada gra na "kopiach", tylko oryginały - MICROSOFT świetnie się zabezpieczył i chwała mu za to. W przypadku drugiego Sonieka... NA działa z każdą konsolą, niezależnie czy modyfikowaną czy nie. Działają też w Internecie "kopie" - SONY pracuje nad zabezpieczeniami.

? [...] Witam, postaram się pokrótce nakreślić mój problem z Network Adaptorem. Mam łącze 128 kbps z lodzkiej kablowki i wspomniany NA. Łącze wygląda następująco: kabel antenowy (chyba) idzie do modemu Motorola (Surfboard) a z modemu skrętka do konsoli (kabel "nieskrosowany"). Problem pojawia się w momencie, gdy program startowy od NA sprawdza adresy DNS. Modem ma MAC id, może trzeba go gdzieś wpisać (gdzie?). W konfiguracji można też podać nazwę użytkownika i hasło, ale wydaje się, że nie jest to potrzebne (provider mi takiego nie podał). Z kolei gdy włączam MIDNIGHT CLUB 2 - konsola stwierdza poprawne połączenie, po czym wyskakuje komunikat, że nie może się połączyć z Gamespy. Nie wiem co robić, jestem już maksymalnie wkurzony. Mam dwie sieciówki, może w ten sposób da się coś wykombinować? Jak udostępnić połączenie internetowe? We właściwościach której sieciówki? Czy muszę kupić "skrosowany" kabel? [...]" Łukasz, e-mail

! Huh, to pojechałeś ostro z tymi pytaniami, odpowiadam po kolei. Po pierwsze najlepiej ściągnij kogoś z obsługi Twojej kablówki, kompetentnego w sprawach Internetu. Po drugie, kabel musi być "skrosowany". Po trzecie: jak to nie pomoże, zapytaj jakie są adresy DNS i wpisz je ręcznie. Powinno zaskoczyć. Adres karty MAC wpisujesz w polu o oznaczonym właśnie jako MAC address. W niektórych przypadkach, z którymi się borykałem, było to potrzebne. Najprościej jednak zapytaj providera (tutaj Twojego operatora kablówki) o zewnętrzny adres IP oraz adresy DNS. Uruchom MC2, wejdź do opcji, wpisz manualnie uzyskane IP oraz DNSy, daj "połącz" i... Musi zaskoczyć. W najgorszym przypadku faktycznie możesz spróbować bawić się w udostępnianie połączenia przez komputer (wszystkie informacje na temat ICS-u są w pomocy systemu Windows), ale w przypadku dwóch sieciówek w jednym kompie trzeba odpowiednio skonfigurować każdą z kart. Służę pomocą pod mailowym adresem.

? [...] Za sprawą waszych artykułów zdecydowałem się ściągnąć NA z USA i zmienić dostawcę Internetu, bo do tej pory miałem Dialog (konkurencja TPSA). Muszę wam tylko tutaj wytknąć jeden duży błąd. Nie mogłem się połączyć bezpośrednio przez modem, bo nie działał mi Start Disc. Zrobiłem zatem połączenie przez komputer i po dłuższej walce z ustawieniami w Windows XP odpala się. I co...? Szok! Na zwykłym modemie 56 kbps SOCOM po prostu śmiga jak marzenie! Co do headsetu, to oczywiście się nie czarujmy, trzeba się wstuchać, by coś zrozumieć, ale gra chodzi płynnie, po prostu rewelacja. [...]" Lasic, e-mail

! Nie wiem czy zdajesz sobie sprawę, że większość ludzi z którymi grałeś na serwerach pewnikiem najchętniej posłałaby Cię w diabły,) Połączenia modemowe nie są delikatnie mówiąc, zbyt dobrze widziane. Ba, są tępione i praktycznie nikt już nie gra dzisiaj na modemie. Powstają lagi, w wyraźny sposób osoba korzystająca z modemu zwalnia całą rozgrywkę. Owszem, SOCOM został zaprojektowany tak, by można było w miarę rozsądnie szarpać przy połączeniu 56K, o czym zresztą pisałem w PE#70, ale by nie uprzykrzać życia innym i pośrednio również sobie, absolutne minimum stanowi 128 kbps. Sony, no bonus. Żadna wydana na przestrzeni ostatnich miesięcy gra nie działa już na połączeniu modemowym. Nie działa też na nim żadna gra w wersji PAL.

Warhammer 40K Fire Warrior

PS2 Network Adaptor

Postawię sprawę jasno: kiedy brakowało na rynku gier sieciowych "normalnej" strzelaniny FPP, takiej w klasycznym wydaniu, z koniecznością wybór eprowadzał się jedynie do SOCOM U.S. NAVY SEALS. Pozycja bardzo dobra, wciągająca, posiadająca już całą rzeszę gorących zwolenników na całym świecie. Ale... jest to shooter mocno specyficzny, któremu zdecydowanie dale[niż blize] do bardziej standardowych, dynamicznych strzelanin pokroju U... RNAMENT. Stąd z nieukrywaną ...rpliwością zaglądałem w kalendarz ...iczy SONY, szukając podobnej ...w tych klimatach z metką ... Pojawił się właśnie ... R 40K: FIRE ... i niemal ... ko ...rowanie ... wizualia i ... takie ... typowych ... jak ... p... m... N... ba, więcz... strony użytkowników ... tygodnia testów ... prawdziwym ... chętnych do ... (maksymalnie 16 Graczy w Deathmatch, Team Deathmatch (CTF). Nie polecam, SOCOM jest o niebo lepszy. A dwojeczka" już na horyzoncie. [shi]



i-ERDYKT — Liczba graczy: 16

▲ scena otwierająca przypomina MOH:)
▼ celowanie
▼ mapy
▼ mała ilość serwerów/ludzi

DOKONAJ REAKTYWACJI ZANIM NADEJDĄ REWOLUCJE



OD 10 PAŹDZIERNIKA NA DVD I WIDEO

MATRIX REWOLUCJE
W KINACH OD 5 LISTOPADA

www.whv.pl

ZMIERZ SIĘ Z PRZEZNACZENIEM. POZNAJ MOC NAGRÓD.

DO WYGRANIA:



3 DVD



10 PORTFELI



10 PODKŁADEK POD MYSZ



20 KOSZULEK

FUNDATOREM NAGRÓD JEST WARNER HOME VIDEO INC.

JEŚLI CHCESZ WYGRAĆ JEDNĄ Z NAGRÓD, ODPOWIEDZ NA PYTANIE:

KTÓRA Z AKTOREK WCIELIŁA SIĘ W ROLĘ NIOBE, WALECZNEJ PANI KAPITAN STATKU LOGOS?

ODPOWIEDZI PROSIMY PRZESYŁAĆ LISTOWNIE DO DNIA 30.11.2003, POD ADRES:
PSX EXTREME, UL. SOKOLSKA 65, 40-087 KATOWICE (DECYDUJE DATA STEMPLA POCZTOWEGO).
LISTĘ NAGRODZONYCH OSÓB ZAMIEŚCIMY W 77 NUMERZE PSX EXTREME
ORAZ NA STRONIE INTERNETOWEJ WWW.PSXEXTREME.PL

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES AND NPV ENTERTAINMENT A SILVER PICTURES PRODUCTION KEANU REEVES LAURENCE FISHBURNE
CARRIE-ANNE MOSS "THE MATRIX RELOADED" HUGO WEAVING JADA PINKETT SMITH GLORIA FOSTER KYM BARRETT JOHN GAETA
DON DAVIS ZACH STAENBERG, A.C.E. OWEN PATERSON BILL POPE, A.S.C.
ANDY WACHOWSKI LARRY WACHOWSKI GRANT HILL ANDREW MASON AND BRUCE BERMAN
JOEL SILVER THE WACHOWSKI BROTHERS

VILLAGE ROADSHOW PICTURES

WARNER BROS. PICTURES

www.thematrix.com America Online Keyword: Matrix Reloaded ©2003 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

Pila

DVD NEWS

Będzie "xXx2". Cieszyć się czy krzyczeć - trudno powiedzieć. Będzie nowy reżyser, będzie nowy główny bohater. Van Diesel robi inne produkcje, Rob Cohen nie zgodził się stanąć za kamerą. Tego pierwszego zastąpi więc raper Ice Cube (spoko, zagrał po prostu innego kolażkę zwerbowanego przez Narodową Agencję Bezpieczeństwa), tego drugiego Lee Tamahori (człowiek odpowiedzialny za ostatniego "Bonda"). Film trafi do kin latem 2005 r. (zdjęcia ruszają za ponad pół roku). Nie będzie z tego wielkiego hitu, ale może w miarę dynamiczne kino akcji? Ice Cube, wbrew pozorom, ma na koncie kilka znośnych ról ("Złoto Pustyni"). [myq]

"Shaolin Soccer" - prześmieszno, chora japońska komedia o piłce nożnej w wersji "strzały spalające bramkarza" trafi do naszych kin 20 lutego. Hmmm, film już teraz ma ponad 2 lata na karku (a kiedy powstawał, aforował naprawdę niezłe efekty) i boję się, że trochę się zestarzał. Dystrybutorem będzie firma SPI International Polska. [myq]

A co słychać u Spielberga? W dziale recenzji gościmy jego ostatnią produkcję m.in. z Tomem Hanksem, a tymczasem panowie robią nowy film. "Terminal", bo tak go Steven zatytułował, przedstawia losy pewnego cudzoziemca (Hanks), który utknął na lotnisku w Ameryce. Otóż dokładnie w chwili jego odlotu ruchy batalistyczne II wojny światowej zmiotły jego kraj z mapy Europy. Facet zamieszkuje więc na lotnisku, zaprzyjaźniając się z obsługą, zakochując w pracującej tu babeczce (Catherine Zeta-Jones) (H, no to nie ma co się dziwić, że się zakochał). Coś nie wydaje mi się, żeby wyszło z tego porywające, mocne kino, ale z drugiej strony - w końcu to Spielberg. [myq]

Kolejny news z gatunku "przygotowania do ekranizacji gry". Studio Simon Tse Productions chce przenieść na szeroki ekran strzelaninę "Headhunter". Bohaterem ma być Jack Wade, który budząc się na stole operacyjnym, szybko orientuje się, że ktoś mu grzebał w głowie. Ruszą znaleźć winnych... Akcja rozgrywać się będzie w niedalekiej przyszłości, a budżet określono na 15 milionów dolarów. Moda czy filmowcy zwęszyli łatwy sposób na ściągnięcie ludzi (Graczy) do kin? [myq]

GŁÓWNY SUPPORTER
Beverly Hills Video
WROCŁAW

REGION DVD

ANIOŁKI CHARLIEGO: ZAWROTNA SZYBKOŚĆ
CHARLIE'S ANGELS: FULL THROTTLE

Z tymi squelemi głosnych, efektownych produkcji to ostatnio mało komu wychodzi. Dość powiedzieć, że kontynuacja "Desperado" to dziwnie zrealizowane kino. A nowe Anioły, "Zawrotna Szybkość"? Początek w klimatach pierwszej części - śmieszne, specjalnie karykaturalnie przedstawione wejście saksownych laleczek i megawidowiskowe akcja na temie wodnej. Bardzo wporzo. Później następuje standardowe zwolnienie tempa, wprowadzenie historyjki traktującej o misji odzyskania pierścieni, zawierających utajnione nazwiska świadków federalnych. OK, łapię wszystko, czekając na kolejne uderzenie, przebijające scenę otwarcia i... dostaję efektowny, ale jakoś nie wgniatający w totel rajd na motocyklach crossowych. A im dalej tym fabuła robi się bardziej sztampowa, sceny walk coraz mniej złożone, by końcówka zaskoczyła... totalnym wyczerpaniem pomysłów reżysera. Po prostu brakuje spektakularności. Dodatki podciągają trochę wartość tego wydania DVD. Dane Ci będzie sprawdzić rozdanie nagród MTV (krótka zajawka), teledysk (łyknij kawałek Pink, a zobaczysz praktycznie wszystkie najlepsze sceny filmu), całkiem zabawny komentarz reżysera, materiał z planu zdjęciowego (przekonasz się, że babeczki ostro tranowały) czy galerię zdjęć. Dźwięk dobrze rozplanowany, obraz nasycony efektownie, całe opowieść dynamiczna, ale im bliżej napisów końcowych, tym bardziej bez wyrazu. Jedynie postacie mają ciekawy "design" - Demi Moora z wielkimi spluwami, zylasty irlandzki zabijeka w szelkach, Diaz z warkoczykami i w białym futerku!☐ [myq]



Najciekawszy moment: ciężarówka i Tama, Diaz na plaży
Dodatki: reportaż z planu zdjęciowego, teledysku, komentarz reżysera i producenta, zwiastuny, galeria fotosów, filmik z rozdania nagród MTV, adres WWW

FILM **5+**



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: McG (Joseph McGinty)
występują: Cameron Diaz, Lucy Liu, Drew Barrymore, Demi Moore, Bruce Willis (epizod)
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja
czas trwania: 106 min

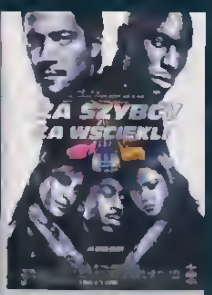
ZA SZYBCY, ZA WŚCIEKLI / 2FAST 2FURIOUS

Największym atutem kontynuacji "Szybkich i Wściekłych" jest fajnie wymyślony, amerykański tytuł (zebawnie wstawione "dwójki") i ne tym się raczej kończy. Pierwsza część była dla szesnastolatków (i miała Vin Diesela), sequel z zapartym tchem łykną łyko trzynastoletni uchodźcy z Kuby, którzy w życiu nie widzieli lśniącego samochodu. Naprawdę. Akcje pokroju kolazki zawracającego na pełnym gazie (ręczny) i smigającego do tyłu szybciej, niz goniący go normalnie, sportowy bolid, wrzuciły mi opcję "ręce opadają". W scenach wolnych od pościgów i debilnych ruchów policji pojawia się tez tabule (tendetny komiks) oraz Eve Mendes dzielnie prężąca biust (niestety w ubraniu - wiesz, trzynastolatki...). Za to wydanie DVD rozwala! Przede wszystkim przygotowano interaktywny wstęp (można wjechać do menu jedną z trzech fur, otrzymując dostęp do unikalnego dodatku o wybranej postaci) do tego wrzucono specjalny, krótki filmik łączący obia części tej produkcji (wyjaśnia np. dlaczego Brian wylądował w Miami. Bo grał za dużo w VICE CITY?). A później zaczyna się już docelowe mięsko - pokaz gagów z planu zdjęciowego (średnio śmieszny), sześć scen usuniętych (OK), reportaż (jak dobrano autka, jak kręcono sceny pościgowe), materiał o tuningowaniu fury (jak zrobić wypasione Mitsubishi Evo 7), powstanie sceny skoku na płynącą w dole łódź (numer ustawiano trzy miesiące), wizyta na planie teledysku Ludacrisa, czy zdjęcia sportowych maszyn. Film słaby, dwie sekwencje dobre, dodatki świetne ☐ [myq]



Najciekawszy moment: auto zgniecione pod ciężarówką, skok
Dodatki: interaktywne wprowadzenie, reportaż z produkcji, materiały o postaciach (np. jak [illegible]), sklepy, komentarz reżysera, fotosy

FILM **4**



dystrybucja: Universal
reżyseria: John Singleton
występują: Paul Walker, Tyrese Gibson, Eva Mendes, Cole Hauser
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja
czas trwania: 103 min

ZŁAP MNIE JEŚLI POTRAFISZ / CATCH ME IF YOU CAN

Gdybym chciał być złośliwy, napisałbym, Leo zmienia w tym filmie fryzurę kilkakrotnie, a i tak cały czas przypomina pyzatego, świeżo obudzonego portiera. Gdybym się jednak powstrzymał, napisałbym, mimo zaszufladkowania, główny sprawca zatonięcia Tytanika (góra lodowa? E, tam!) gra nadzwyczaj dobrze, kreując wiarygodną postać Franka Abagnale'a - najmłodszego oszusta w historii USA który znalazł się na liście najbardziej poszukiwanych przestępców FBI. Prawda jak zawsze wbiła się gdzieś pośrodku. "Złap Mnie, Jeśli Potrafisz" to Spielberg w mało spielbergowskim wydaniu - bez mocnego uderzenia, z długą, wywazoną wciągającą, ale ani odkrywczą, ani zaskakującą historią. Film przedstawia losy kolesia, który w przeciągu pięciu lat dokonał masowych fałszerstw, zarabiając ponad 2,5 mln $ we wszystkich stanach Ameryki i w 26 krajach. DiCaprio umiejętnie oddał postać młodocianego, ale niezwykle pewnego siebie chłopaczka, który profesjonalnie udawał m.in. pilota linii lotniczych Pan-Am (tylko bladł przy starcie) lekarza (tylko bał się krwi) czy prawnika (tylko oglądał za dużo sądowych filmów). Depczący mu po piętach Hanks sprawdza się oczywiście jak najbardziej. Sceny fałszerstw metodą "za sklepu na rogu" wypadają przekonywująco, a pierwsze spotkanie dwóch panów daje ognia. Wydanie DVD na profesjonalnym poziomie, warto zobaczyć prawdziwą historię, materiał przedstawiający wszystko z perspektywy FBI, czy dokument o samym Spielbergu przy pracy. Bez fajerwerków, ale solidne kino ☐ [myq]



Najciekawszy moment: spotkanie Hanksa z DiCaprio
Dodatki (2xDVD): reportaż z planu, materiał o castingu do filmu, dokument o Franku Abagnale u, informacje FBI, "Złap mnie, jeśli potrafisz" w zbliżeniu, galeria zdjęć

FILM **7**



dystrybucja: Universal
reżyseria: Steven Spielberg
występują: Leonardo DiCaprio, Tom Hanks, Christopher Walken, Jennifer Garner
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: komedia/sensacyjny
czas trwania: 141 min



MYSZAQ: Witam jesiennym szuraniem liści. Na dworze mało ciekawie - opalać się raczej już nie da rady, łamać nogi na zamarzniętych kałużach jeszcze nie można... Za to kina i wypożyczalnie wchodzą w jak najlepszy okres. W dziale recenzji gościmy drugą część poszukiwań łyżki przez Neo (a miałem nie pisać o konkurencji), do tego dwie szybkie kontynuacje dość "komiksowych" produkcji. A dostępne są przecież jeszcze takie obrazy, jak "Adaptacja" (Cage dwoi się, zachowując dość niskoordynowanie), "Ballistic" (Banderas w roli morderczego agenta), "Johnny English" (Jaś Fasola w roli agenta bezmózgiego) czy "Simone" (Pacino gra w rozbudowaną wersję THE SIMS). Jest ciekawie. (...) Robert Rodriguez, po naszpikowanym dużymi nazwiskami sequelu "Dasparado", oficjalnie powiedział, że prace scenariusz nowego filmu akcji, gdzie w głównych rolach ma zamiar obsadzić .. i tu uwaga... Sylvestra Stallone, Arnolda Shwarzeneggere i Bruce'a Willisa. Rozmowy ponoć podjęte, choć niki jeszcze nie wyrazil zgody. Na przestrzeni lat zdarzyło mi się już czytać o podobnych "rewalacjach" łączących w sobie przynajmniej dwóch z wymienionych aktorów, ale z drugiej strony - panowie najmłodsi już nie są i może by się w końcu zdecydowali. Rodriguez potrafi zbierać znane, hollywoodzkie akipy. Stallone wystąpił w jego trzecim "Spy Kids", poza tym sam powiedział (reżyser, nie Sly), że byłoby to "przypomnienie współczesnym wymoczkom kina akcji, starej szkoły prawdziwych twardzieli". Wapomniana trio poza kontynuacjami dawnych hitów, raczej dobrych ról ostatnio nie miało (no, może wyłączając Willisa), więc taki eksperyment z Rodriguezem mógłby im wyjść na dobre. (...) Na koniec najważniejsze. Jak pewnie zauważyłeś ŻMIENIŁ SIĘ SYSTEM OCEN w "Raglonia DVD". Od dziś ich nie uśredniam, tylko osobno wystawiam za sam film (pierwsza ocena) i za sama dodatki (druga ocena). Kiepskia kino z mesą pomysłowo opracowanych bonusów będzie teraz odpowiednio, sprawiedliwia nagrodzona. Koniec z wypadkowymi wardyktami, czas na większą dokładność!□

MATRIX: REAKTYWACJA / MATRIX: RELOADED

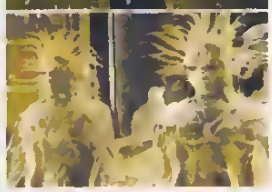
To było trudne zadanie. Sprostać tąpnięciu, jakie samemu się wywołało. To raz. Podkręcić tempo, sensownie przedłużając rozpoczętą opowieść. To dwa. Przygotować widza na więcej, a jednocześnie nie odsłaniać wszystkiego do końca. Zaskoczyć, ale największy atut najmocniejszy zwrot zachować dla ostatniej części. To trzy. Wydać rzekę kasy tak, by zwrócilo się morze. To cztery. I Wachowscy tego dokonali. Innymi słowy - zrobili "Matrix: Reaktywacja"

I to jest dobre kino akcji. Naprawdę. Owszem, część pierwsza była bardziej spójna, zaskakującą, świeższa... Ale u licha - części pierwsze to właśnie już do siebie mają! "Reaktywacje" z założenia powstawale jako jej uzupełnienie. Co zatem uzupełnia? W początkach podrozy ekipy "Anderson Smith i reszta klasy" brakowalo wykorzystania pojazdów, pokazania miasta Zion czy uzycia do walki czegoś więcej niz gołych kończyn. Spektakularny, czternastominutowy rajd po autostradzie zawierający m.in. przeciętą na pół furgonetkę, jazdę pod prąd na ściągaczu Ducati czy zderzenie ciężarówek (rewelacyjnie opracowany, gęsty, czarny dym) chyba dobrze spełnił swoje zadanie. Ostatnie miasto ludzi z wielkimi przywodzącymi trochę na myśl drugą część "Obcego", menualnie sterowanymi robotami, nie wbilo się we wspomnianą lukę? A wszelka broń biała, Keanu miesiącami trenujący wymatanie kijem? Jedyne, co tak naprawdę ma prawo drażnić w "Reaktywacji", to zbyt duże nagromadzenie postaci. Spokojnie można by połowę wywalić, zaczynając od bezsensownego wejście Merowinga (Lamber Wilson gra zabawnie, ale co wnosi do fabuły?) (H. seksualny dreszczyk?,) czy infantylnej sekwencji pocafunku Persefony (chociaz to Monica Belluci). W całym tym zamieszaniu wątek miłosny między Neo e Trinity kompletnie straci na wierygodności i nie ratuje go nawet scena łóżkowa (powiedzmy sobie szczerze - Keanu przez cały film gra z mimiką godną drewnianego kloca). Ale czy ktoś mowił, że drugi "Matrix" to zaawansowane romansidło?









Edycja DVD, co było do przewidzenia, to przykład profesjonalizmu. Urzeka przede wszystkim spójność koncepcji. Jest wszystko, by zachęcić do PEŁNEGO sprawdzenie histoni Neo i otaczającej go niby-rzeczywistości: zwiastun "Animetrix" (krótkie nowele rozwijające różne wątki świata Wachowskich), materiał przedstawiający grę ENTER THE MATRIX (śmiganie pośród sekwencji nie pokazanych w filmie), biuletyn stanowiący spojrzenie na fenomen tej kinowej megaprodukcji, jej wpływ na różne sfery kultury, czy przegląd projektów/kampanii reklamowych inspirowanych takimi postaciami, jak Smith oraz Neo. Całość dyskretnie puka palcem w tabliczkę z napisem "otoczka filmu jest gigantyczna, zanurz się w nią!". Oczywiście znalazł się tez reportaz ukazujący kulisy chociazby ciężkiej pracy ekipy od efektów czy zaawansowanego treningu głównych aktorów. Osobno zaprezentowano też projekt i realizację wspomnianej popisowej sceny pościgu (roczne przygotowania, koordynacje zderzeń, specjalnie wybudowana autostrada - szczególnie ten ostatni element imponuje, może by tak Wachowscy wpadli na moment do Polski?). Na koniec zostają krótki, ale zabawny filmik-parodia z przyznania nagrod MTV. Wydanie DVD zatem jak najbardziej godne Twojej domowej kolekcji. O genialnie rozprowadzonym po wszystkich kanalach dźwięku pisać nie będę - włącz scenę kiedy Trinity spada w zwolnionym tempie z wieżowca, ewentualnie wybuch rozrywający elektronikę, a sam się przekonasz.

Sena "Matrix" to znakomite dzieło. "Reaktywacja", mimo przegadanych nieco pierwszych dwudziestu minut, posiada i uderzający zwrot febuły i nowatorskie sceny. I ciekawie przygotowane dodatki. Irytuje mnie, mocno jak nigdy, tylko jeden drobny fakt. Wachowscy przyznają się do inspiracji anime "Akira" czy "Ghost in the Shell", ale ani słowem nie wspominają o prozie niejakiego Williama Gibsone, powstałej przeszło 20 lat temu, a zatytułowanej "Neuromancer". Pojawiają się w niej takie znajomo brzmiące elementy, jak matryca symulująca cybematyczną rzeczywistość, potrafiąca się po niej poruszać ekipa Ono-Sendai, kolonia "Kiść Syjonu", oferująca muzę i wystrój niemal identyczne do pokazanych w "matrixowym" Zionie, czy inteligentne programy chroniące. Ciekawe. Dobrze, ze sięgnięto po tak fundamentalną powieść. Źle, że oficjalnie jakoś nikomu nie spieszno się do tego przyznać. Bo całe to poszukiwanie prawdy przez Neo, choć jak najbardziej odświeżyło i szarpnęło współczesną kinematografią, nie jest tak do końca ani odkrywcze, ani zaskakujące. Co nie zmienia faktu, ze czekam na "Rewolucje" bardziej niz kiedykolwiek.□ [myq]

PLIM 8+



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Andy i Lary Wachowscy
występują: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Jada Pinkett Smith, Monica Belluci, Lamber Wilson
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja/science-fiction
czas trwania: 138 min

Najciekawsze momenty: walka ze Smithem, sekwencja na autostradzie zakończona rewelacyjnym lotem kamery przez miasto, rozmowa z Architektem

Dodatki [2xDVD]: reportaz z planu filmowego, kulisy sceny na autostradzie, materiał prezentujący fenomen "Matrixa", dokumenti o kampaniach reklamowych, reportaz o grze wideo, zwiastun "Animatrix", filmik z rozdania nagrad MTV, linki do stron internetowych



DVD NEWS

Quentin Tarantino poważnie myśli nad remake'iem klasycznego filmu "made in Hong Kong", zatytułowanego "36. Komnata Shaolin". Sądząc po jego ostatnim, mocno odlotującym w japońskie walki "Kill Bill", fakt zmienił trochę charakter swoich produkcji. Tak czy siak rozmowy z twórcami oryginału zostały już podjęte, ale dopiero pierwszy wolny termin Tarantino ma w 2006 r. Aktualnie składa drugą odsłonę "Kill Bill" ("Volume2"), a później kręci "Inglorious Bastards" (z obsady pewny na razie jest tylko Michael Madsen). Fajnie. [myq]

Świetne "Equilibrium" Kurta Wimmera przemknęło już przez nasze kina, tymczasem coraz konkretniej robi się wokół nowego projekt tego twórcy. "Ultraviolet", bo o nim mowa, zabierze Cię do świata końca XXI wieku, gdzie trwa wojna między ludźmi a żywiącymi się nimi, niezwykle sprawnymi istotami (skoki na kilka metrów w górę, bieganie po ścianach). Główną rolę zagra Milla Jovovich, która jako przedstawicielka krwiożerczej rasy (neo-wampiry?) będzie musiała chronić skazanego na śmierć, dziesięcioletniego chłopca. W tego ostatniego wcieli się zresztą Cameron Bright, chłopczyk, który niedawno śmigał na planie "Godsend" z Robertem DeNiro. [myq]

Wspomniany wyżej "Godsend" to dość ciekawy thriller. Otóż pewnemu małżeństwu ginie w wypadku ośmioletni synek (C. Bright). Zaraz jednak pojawia się wojskowy naukowiec (DeNiro z czarną brodą), proponujący pobranie z dziecka komórek i przywrócenie go do życia (dokładniej - wyhodowanie klona). Wszystko idzie OK., chłopiec normalnie się rozwija, ale kiedy osiąga wiek 8 lat, zaczyna dziwnie się zachowywać, miewać niekontrolowane napady, mocne koszmary... Film właśnie trafił do amerykańskich kin. [myq]

Powstanie kontynuacja całkiem sprawnie nakręconej "Tożsamości Bourne'a". Główną rolę zagra ponownie Matt Damon, a film (według scenariusza Tony'ego Gilroya) wyreżyseruje Paul Greengrass. Tytuł? "Krucjata Bourne'a". Na ekranizację czeka jeszcze kilka powieści o losach tego wyszkolonego w zabijaniu szpiega. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił salon:

CENTRUM
www.videodvd.pl

WŁADCA PIERŚCIENI DWIE WIEŻE

Która z postaci filmu "Władca Pierścieni: Dwie Wieże" wygrała tegoroczne MTV Movie Awards? *Prawidłowa odpowiedź: Gollum.*

Film DVD "Władca Pierścieni: Dwie Wieże" otrzymują: Dąbrowicz Przemysław z Jaworzna, Lipok Krzysztof z Chorzowa, Król Franciszek z Katowic, Dziadzia Szymon z Zabrza, Radolińska Agata z Wrocławia, Stępor Tomek z Bytomia, Cwynar Justyna z Wrocławia, Grzegorczyk Karol z Sandomierza, Łuczyszyn Piotr z Nysy, Waśko Tomasz z Poznania.

Koszulki otrzymują: Grabiec Marek z Ujazdu Śląskiego, Celej Kamil z Sosnowca, Błaszczyszyn Daniel z Jasienicy Dolnej, Smulik Łukasz z Łodzi, Pluta Wojciech z Raciborza, Pejaski Dariusz z Inowrocławia, Ptak Łukasz z Wrocławia, Piekarski Marek z Warszawy, Muszniak Rafał z Krakowa, Oleksiewicz Grzegorz z Tychów.

ROZWIĄZANIE KONKURSU Z NUMERU 73

POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

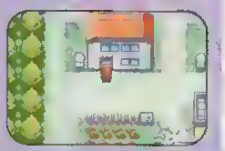
GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT



Na początek krótki news z naszego podwórka. W ofercie Łukos Toys znolazły się dwie nowe wersje kolorystyczne GBA SP Dwa nowe GameBoye - ceglastoczerwony i w kolorze arktycznego błękitu - dostępne są w takiej samej cenie, co dotychczasowe modele [kilu]



Jedną z największych zalet N-Gage jest wg Nokii możliwość bezprzewodowej gry on line, realizowanej za pośrednictwem sieci komórkowej, bądź - w sytuacji gdy Gracze znajdują się w niewielkiej odległości od siebie - radiowego łącza Bluetooth Plusy takiego rozwiązania dostrzegło NINTENDO, które przy współpracy z Motorolą tworzy przystawkę realizującą podobne funkcje, co Bluetooth w N Gage Podłączone do portu rozszerzeń, niewielkie urządzenie pozwali na wspólną zabawę maksymalnie pięciu Graczom oddalonym od siebie o kilka metrów, charakteryzować się będzie przy tym dużą prędkością przesyłania danych i niskim poborem energii Niestety, pracująca w paśmie 2,4GHz przystawka nie zostanie kobla LINK wydone dotychczas gry po prostu nie będą z nią dziołać. Pierwszym tytułem korzystającym z jej możliwości będzie zapowiedziana na koniec stycznia (Japonia), kolejna odsłona Pokemonów NINTENDO planuje sprzedawać grę w zestawie z urządzeniem w cenie ok 65 USD Nie wiadomo jeszcze, czy z systemu korzystać będą wszystkie nowe gry, przedstawiciele firmy potwierdzili natomiast, że podobno technologio znajdzie zastosowanie w kolejnym GameBoyu, nad którym prace trwają już od jakiegoś czasu Przy tej okazji w Internecie pojawiły się plotki, wg których sukcesor GBA trafić miałby do sprzedaży no Gwiazdkę 2004 r Nad podobnym, lecz nie licencjonowanym przez NINTENDO produktem pracuje też twórca Afterburnera, Triton Labs. W przeciwieństwie do wyżej opisanej przystawki, urządzenie miałaby współpracować ze wszystkimi tytułami, które oferują możliwości gry "po LINKu" W chwili obecnej nie wiadomo jednak, czy produkt kiedykolwiek trafi no rynek (pierwotnie premiera planowano było no koniec 2003 r). [kilu]



Dla wszystkich, których zaintrygowało zaszyto w newsie o rodzimej przystawce NINTENDO informacja o kolejnych Pokemonach, gorsze szczegółów no temat gry POKEMON FIRE RED / LEAF GREEN to nic innego, jak remake wydanych wyłącznie w Japonii (1996) wersji RED / GREEN z klasycznego GameBoya, od których zaczął się trwający do dziś pokemonowy boom Najistotniejsze zmiany to poprawiono grafiko i możliwość starzenia pojedynkaw z postaciami odvonce'owego RUBY / SAPPHIRE Gra jest (o w zasadzie będzie) też kompatybilna z PDKEMON COLLOSEUM (GameCube) i oczywiście współpracuje z modułem komunikacji radiowej Premiera w Japonii planowano jest na pierwszy kwartał 2004, nie wiadomo natomiast, kiedy ukaże się wersja anglojęzyczno [kilu]

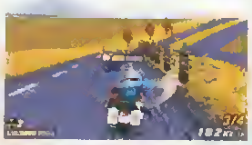
Mimo, iż do końca roku pozostało jeszcze troszkę czasu atmosfera na konsolowym rynku staje się coraz gorętsza Producenci obniżają ceny swoich produktów (Nintendo), kuszą listami wydawniczymi (Microsoft) czy zachęcają podsuwając pod nos świeże materiały z kontynuacji doskonale znanych gier (Sony). Dochodzi przez to do paradoksalnych sytuacji, gdy konsola potężniejsza - GCN - kosztuje mniej, niż znacznie słabszy lecz o wiele lepiej (przynajmniej do czasu obniżki) się sprzedający GBA SP Tuz po premierze N-Gage'a trudno prognozować czy produkt Nokii będzie w stanie w jakikolwiek sposób zagrozić konsoli Nintendo, dopóki jednak urządzenie nie będzie rozdawane za darmo przy podpisywaniu umowy z operatorem telefonii komórkowej szanse na to są znikome Sytuacji nie poprawia lista zapowiedzi na N-Gage, wśród których - za wyjątkiem (nie zawsze udanych) konwersji kilku doskonałych znanych wszystkim tytułów - większość stanowią produkcje niskobudżetowe, których sens wydawania na kartach MMC jest dyskusyjny (prościej byłoby ściągnąć taką grę przez GPRS tak, jak dziś ściągamy na swoje telefony gry Java). Kupić N-Gage? Poczekać na PS Pocket? Ja - przynajmniej na razie - zostaję przy GBA) [kilu]

ROAD RASH JAILBREAK



Choć sena ROAD RASH czasy świetności ma już za sobą, e ne rynku nie ma zbyt wiele miejsca dla tego typu gier próby jej reenimacji - średnio udane, dodajmy - trwają nie od dziś. Za ostatnią z odsłon (nie)śmiertelnej seni odpowiada jeden z zespołów należących do DSI GAMES - firmy znanej z niezbyt umiejętnego wykorzystywania licencji lub, mówiąc bardziej dosadnie produkcji crapów przyciągających znanym tytułem ROAD RASH JAILBREAK potencjalnie mogłby wywołać spore zamieszanie na rynku "gejmbojowych" wyścigow, wśród których brakuje tego typu arcada ówki Niestety w porównaniu do chociażby MOTO RACER ADVANCE nowy RR wypada dość blado Mimo iz developer wykorzystal stosunkowo mało wymagający zapewniający dobre odczucie prędkości engine, gdy na ekranie znajdzie się więcej obiektów animacja potrafi nieprzyjemnie chrupnąć (prawdopodobnie właśnie dlatego w zdobyciu trofeum przeszkadza nam jedynie czterech średnio inteligentnych motocyklistów - trzech ubranych w "skóry" harleyowców i jeden policjant) Niezbyt dopracowany jest również najistotniejszy element gry - możliwość pojedynkowanie się z oponentami, których w tej odsłonie seni zwyczajnie trudno jest trafić Zawodzi detekcje kolizji i sterowanie (za atak odpowiada zaledwie jeden przycisk, drugim aktywujemy zebrane podczas jazdy power-upy) Mimo wymienionych wad (i nie wymienionych, do których zaliczyć należy np brak opcji Seve, zamiast której mamy łatwe do zapamiętania Passwordy), w JAILBREAK gra się całkiem przyjemnie Trudno określić na czym polega fenomen seni Może właśnie na braku głębi prostej koncepcji... ? Z RR jest podobnie jak z polskim, emigowym "Franko" - ma w sobie coś, co sprawia, ze gramy w niego mimo iz natężenie wad przyćmiewa zalety [kilu]





GAME BOY ADVANCE WERDYKT DSI GAMES WYŚCIGI

6 4 6 — 5+

ma w sobie coś | sporo niedoróbek | 1-2 GRACZY

HAMTARO Ham-Ham Heartbreak

HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK to gra słodka jak niebieskooka blondynka w wannie pełnej karmelkow Pełna wielkookich chomików z japońskiej kreskówki wylewającego się zewsząd infantylizmu Po prostu tytuł idealny na prezent dla dużego złego faceta.

Całe zamieszanie zaczęło się od tego że Hamtaro miał zły sen który się ziścił Teraz ma na głowie całą kupę chomiczych związków do naprawienia Musi doprowadzić do tego żeby chomicze parki znowu się zeszły Lata dookoła uczy się nowych zwrotów do chomiczego słownika i za ich pomocą rozwiązuje zaistniałe problemy Brzmi głupio? Ależ skąd to tylko system gry Bardzo oryginalny system, dodajmy Kolejne zebrane słowa pozwalają wykonywać czynności, które prowadzą do przejścia dalej Pozwalają też na nawiązanie kontaktu z łażącymi w pobliżu chomikami Od chomików można się nauczyć nowych zwrotów, i tek to z grubsza wygląda.





Grafika utrzymana w stylistyce "karmelki&landrynki" robi miłe wrazenie tylko od czasu do czesu trzeba zetrzeć cukier z ekranu Chwytliwe muzyczki w tle sprawią ze będziesz tańczył jak głupi, a ludzie będą Cię wytykać palcami Gra generalnie jest prosta ale w tej prostocie tkwi siła Świeży oryginalny pomysł stanowi się napędową Słodka otoczka zapewnia klimat Czego chcieć więcej? Ja się scukrzyłem idę zazyc cykuty [pingu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT NINTENDO PRZYGODOWA

8 8 8 — 8

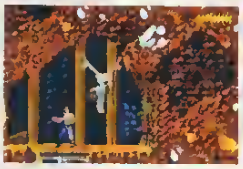
tajna | ale cholernie infantylna | 1 GRACZ LINK

BLACKTHORNE

Blackthorne jest ostatnim z trzech klasyków twórców DtABLO, ktory za sprawą grupy MASS MEDIA trafił na GBA jako część serii "Blizzard Classic Arcade" Choć tytuł ten nie jest tak popularny, jak wydany wcześniej THE LOST VIKINGS, dla którego upływając czas okazał się bardzo łaskawy, gre wciąż zasługuje na uwagę Tym bardziej ze prawdopodobiaństwo iz się z nią już spotkales, jest znacznie mniejsza niz w przypadku "Wikingow' BLACKTHORNE jest platformówką Nia jest to jednak platformówka w stylu doskonala znanych



MARIO, SONIC, 'Super Frog' czy innych typowo arcadeowych, dynamicznych zręcznościówek. BLACKTHORNE jest powazny i wolny Zamiast pełnych cukierkowych kolorów światow, mamy tu ciamna, klaustrofobiczne wnętrza, potęgujące posępny klimat gry nie mniej skutecznie niz odgłosy w tle (ambient który trudno nazwać muzyką) Gra opowiada historię Kyla'a ktory, ryzykując życia postanawia odszukać Lighstone Przedmiot ten umożliwi naszemu herosowi pokonania Sarlaca - tyrana gnębiącego jego lud Sama gra sposobem rozgrywki bardzo przypomina "Fleshback", znanego chyba kazdemu "Księcia Parsji", czy (z nowszych produkcji) jedną z dwóch pierwszych części przygod ABE'a, do którego zresztą nawiązuje fabułą i (w pewnym stopniu) klimatem Cechą charakterystyczną tych gier jest sposób w jaki porusza się bohater - ospały, powolny... w pewnym sansie realistyczny Oprócz elementów zręcznościowych istotnym czynnikiem w BLACKTHORNE są zagadki, przy których rozwiązywaniu przydaje się rozwinięty zmysł orientacji ("dalsze" levele są dość skomplikowana) I wymagające uzycia odpowiedniej taktyki walki z przeciwnikami Ci ostatni nia strzelają do nas na oślep robią uniki uzywają zdalnie sterowanych bomb i śmieją się, gdy uda im się nas zranić Gra (przynajmniej w warsji na GBA) nia jest brutalna i krwawe lacz nie brakuja w niej momentów typu "jaśli nie poświęcę połowy anergii mój sprzymierzaniec zginie' Nie pozostają to bez wpływu na i tak juz bardzo mroczny klimat, którym delektowanie się daje ogromną przyjemność Jedynym warunkiem jest odpowiednia podejscia - BLACKTHORNE, mimo iz posiada gęsto rozsiane Checkpointy (z opcją Autosave), nie nadaje się do zabawy 'z doskoku' Jeśli nie lubisz klasyki obniz ocenę o 1 - 2 oczka, jaśli natomiast z santymentem wspominasz czasy dominacji 16-bitowców Czy muszę Cię jeszcza zachęcać?□ [kilu]





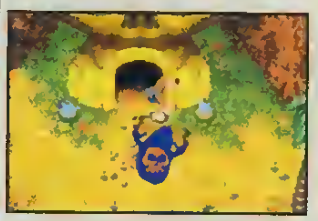
GAME BOY ADVANCE WERDYKT BLIZZLORD PLATFORMOWA

7 5 8 **8**

mroczny klimat | schematyczna i zastarzała się | 1 GRACZ

BANJO-KAZOOIE Grunty's Revenge

BANJO KAZOOIE GRUNTY'S REVENGE jest pierwszą od lat grą należącego w tej chwili do MICROSOFTu zespołu RARE, która nie została wydana przez NINTENDO bądź samo RARE. Ostatnio marka THQ przestała się jednak kojarzyć z produkcjami niskobudzetowymi Do testowania dzieła angielskich geniuszy zabrałam się więc z ochotą tym większą, iz gra zapowiadana była od ponad dwóch lat a po przejęciu RARE przez MS nie wiadomo było, czy w ogóle się ukaza



Akcja BK GRUNTY'S REVENGE dziaja się po wydarzeniach z "jedynki" (N64), lecz przed historią opowiedzianą w kontynuacji Fabuła jest banalna i mocno infantylna, co zresztą jest cechą charakterystyczną serii zła Gruntilda, ktorej dusza została przeniesiona z uwięzionego pod głazem ciała (patrz wydarzenia z "1") do mechanicznego golema, postanowiła zabrać ptaszka Kazooia w przeszłość chcąc zapobiec spotkaniu naszych bohaterow w przyszłosci Niedzwiadek Banjo z pomocą doktora Mumbo wyrusza więc za nią z zamiarem pokrzyzowania jej niecnych planów Choć historia opowiada o podróży w czasie, w samej grze jedyną konsekwencją tej ostatniej jest koniecznosć uczania się od nowa wszystkich ruchow Jako ze podczas zabawy naszemu bohaterowi niemal od początku towarzyszy Kazooia większość tychze (łącznie 10 zdolności, np skok połączony z szybowaniem wykorzystanie ptaszka w roli bazooki) jest połączeniem umiejętności obu postaci Pomysł nie nowy, lacz uzyty z wyczuciem i światnie sprawdzający się w praktyce Do "dalszych" lokacji nia dostaniemy się baz posiadania konkratnych zdolności, ta z kolei zdobędziemy dopiero po zebraniu odpowiednich przedmiotów I tu dochodzimy do sedna jakim w



przypadku BK jest zbieranie porozrzucanych po planszy nutek puzzli, plastrów miodu, totemów monet, ptaszków jinjo jaj (amunicja dla Kazooia) levele są naprawdę rozlegle, o siłapym "parciu do przodu" mozemy więc zapomnieć nia raz przyjdzia nam tez cotnąc się do dawno zapomnianej lokacji celem wypełnienia niedostępnego wcześniaj zadania Oprócz elemantów typowo zręcznościowych i znanych choćby ze SPYRO mini-questów istotną rolę w BK odkrywają mini-gierki ("celowniczek", łapania owiec ...) Stanowią one ciekawe urozmaicenie, szkoda więc, iz RARE nia wykorzystało ich w trybie Multiplayer ktorego gra nie posiada.



BANJO KAZOOIE GRUNTY'S REVENGE jest ciekawą propozycją dla wszystkich fanów platformówek Jasli nie odstrasza Cię infantylny klimat potęgowany przez przeniesioną z N64 muzykę i odgłosy (polka charakterystyczny "szczabiot" postaci) i gamaplay z naciskiem położonym na eksploracje, jeśli podobały Ci się poprzednie części - kupuj. Klika dni światnej zabawy gwarantowana □ [kilu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT THQ/RARE PLATFORMOWA

8 8 7 **8**

dobrze oddany klimat serii | nic odkrywczego | 1 GRACZ

GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA - KRÓTKO I NA TEMAT

Wygląda na to, ze jednak nie zabaczymy na GBA jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier ostatnich lat GRANO TNEFT AUTO W wywiadzie dla Polygon Mag stojący na czele TAKE TWO Jeff Lapin oswiadczył, ze w związku z umową z SONY na dzien dzisiejszy firma nie planuje przenosic ktorejkalwiek z częsa jej flagowego produktu na kamola NINTENDO Wypowiedzi nie skomentowała DESTINATION SOFTWARE, na ktorego liście wydawniczej trzecia część GTA wadnieje od kilkunastu miesięcy [kilu]

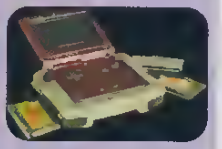
Prowdziwe natomiast okazały się zapowiedzi SIM CITY 2000, nad ktorego kieszankową wersją rawniez pracuje DESTINATION SOFTWARE. Gra, ktora ukazała się swego czasu na wszystkie liczące się platformy, jest strategią ekonomiczną, w ktorej zadaniem grającego jest zarządzenie tętniącą życiem metropalią Pod uwagę brane są takie czynniki, jak rozwoj poszczegalnych gałęzi gospodorki, zadowolenie obywateli, poziam przestępczasci i wiele, wiele innych Zdaniem autorow podczas dokonywania konwersji udało się uniknąc uproszczeń gra zawierac więc będzie wszystkie elementy znane z pierwowzoru SIM CITY 2000 ukoze się w Europie pod koniec pazdziernika, w USA zaś kilka dni później Wydawcą jest BAM! ENTERTAINMENT [kilu]



Znany producent akcesoriów konsolowych, firma Blaze przygotowała przystawkę zmieniającą GBA (lub GBA SP) w miniaturowy monitar. Wstawane w złącze dla cartow z grami urządzenie posiada wejścia audia i video (chinch) oraz złącze słuchawkowe, przez ktare wyprowadzany jest dźwięk (nie jest niestety mozliwe karzystanie z głosniczka konsoli) Sporą zaletą przystawki jest mozliwosc regulowania parametrow obrazu przy pamocy wyswietlanego na ekronie menu AV Adapter jest sprzedawany w cenie ok. 30 USD [kilu]



Jedna z wielu rozsianych po Azji firm zajmujących się produkcją (z reguły) nikamu niepotrzebnych, konsolowych gadzetow opracowała Cartridge Halder Plastikowa, licencjanowana przez NINTENDO na kladka przyda się kazdemu, kto nasi przy sobie kilka gier, pozwala ona bowiem na zamacowanie na kanslace dwoch cartow, zabezpieczając jednoczesnie pokrywę GBA SP przed porysawaniem [kilu]



Na jeszcze ciekawszy (albo raczej oryginalniejszy) pamysł wpadła firma Radica. Sprzedawany przez nią po zaskakująca niskiej cenie (niespełna 10$) Gamester Game Changer pozwala nie tylka na przenoszenie trzech gier bez ryzyka ich zgubienia, ale też przełączanie się między nimi za naciśnięciem jednego przycisku (odpawiednik zmieniarki płyt CD w zestawach audia) Szkoda tylko, ze urządzenia nie wyposazono w dodatkowe funkcje, jak np Action Replay czy możliwość przenoszenia Save'ow [kilu]



Skara dała się zrobic z kamorki konsolę (N-Gage), dlaczega nie sprobowac przeistoczyc GBA w telefon? Japonska firma Digital Act opracowała przystawkę Campho Advance, ktarej nazwa (złozona ze słow "camera" i "phane") tłumoczy chyba wszystko - urządzenie, po podpięciu do analogowej linii telefonicznej zmienia Gameboya w wideotelefon, przekazujący nie tylka dźwięk, ale i obraz Zestow składa się z słuchawki zintegrowanej z mikrofonem i mantowanego w GBA kartridzo, w ktory wbudowana jest kamera rejestrująca obroz o rozdzielczosci 110 000 pikseli z płynnosciąg 7 - 11 klatek/s Podczas prowadzenia konwersacji na ekraniku konsoli widaczni jestesmy zarowna my, jak i - w większym akienku - nasz rozmówca, który rowniez musi posiadac Campho Advance. Zdaniem Lik-Sang (ktory planuje sprzedawac CA poza granicami KKW) urządzenie powinna działać z kazdą analogową linią telefoniczną Produkt trafi na japanski rynek tuz przed Gwiazdką br., a sprzedawany będzie w cenie 13 000 jenow (ok. 460 zł) [kilu]



Dobra wiadomośc dla fanow futurystycznych wyścigaw juz niedługa, bo 28 listopada w Japanii ukaze się sequel jednego z pierwszych tytułow na GBA, F-ZERO FALCON TRADITION Gra będzie oparta na serialu animowanym, emitowanym w Japanii [kilu]



Na konferencji, ktora odbyła się pod koniec września w USA, George Harrison, jeden z wiceprezesow firmy ds. marketingu oswiodczył, ze juz na początku 2004 r ukaze się kontynuacja jednej z najlepszych gier akcji na GBA - METROID ZERO MISSION - a także kieszonkowa wersja MARIO GOLF, współpracująca z MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR (GC) Harrison powiedział również, ze do konca 2004 r amerykonski oddział firmy zamierza przekroczyć magiczną barierę 20 mln sprzedanych konsolek (GBA/GBA SP) [kilu]



Bom dias! Ostatnio permanentnie oddając "Kącik sportowy" do druku termin pokrywa mi się z jakimś ważnym meczem polskiej reprezentacji. Przed miesiącem była to potyczka ze Szwecją, teraz naszych czeka kolejny mecz ostatniej szansy z Węgrami. Swoją drogą, gdyby FIFA prowadziła osobny ranking na podstawie "meczów ostatniej szansy", to mielibyśmy od kilkunastu lat pewne pierwsze miejsce. Nawet nie próbuję zgadywać, kto z naszej grupy zagra w barażach - wariantów jest kilka i pozostaje tylko się łudzić, że przytrafi się ten najbardziej dla nas korzystny, czyli drugie miejsce w grupie dla Polski. Tja... Co by pobudzić Was do nieco większej aktywności, wpadłem na pomysł reaktywacji pomysłu sprzed dobrze ponad dwóch lat. Odświeżyłem nieco zasady, dopracowałam założenia i... Zapraszam do brania udziału w plebiscycie PES3. Szczegóły zamieszczam w odpowiedniej rubryce, pamiętaj taż ze wśród zgłoszeń systematycznie losował będę nagrody: pady, kable RGB, karty pamięci i wszystko to, co uda się "pozyczyć" od Ściery, hyhy. Główną nagrodą jest jego samochód, zaś Myszeqa i tydzień pobytu w Redakcji. (..) W bieżącym numerze zauważyłeś już pewnie recenzję PES3, który w oficjalnej sprzedaży ukazał się nieco wcześniej niż wstępnie zakładano (17 października). Nie wiem skąd pośpiech, w każdym razie matym skandalem nazwać trzeba wyrzucenie z wersji PAL opcji on-line, przez co nie mamy możliwości późniejszych update ów składów, nazwisk piłkarzy itd. Na szczęście gra "robi" niesamowicie i już teraz czekam na wszelakie Wasze opinie oraz uwagi (podsyłajcie taktyki, wychwycone zwody, zagrania!). Ja wracam do zabawy z Master League - rozbudowali ją w sposób tak piękny, że ucałowałbym gości z KCET w te ich małe żółte czółka. (...) PS. Zaczynam poważnie myśleć o jakimś większym turnieju w PES3. Jeśli ktoś chciałby pomóc w realizacji tego projektu... namiary poniżej. [shivuś]

Thanks to: Daras Biernacki, Arek Włoczyk, Łukasz Madej z Częstochowy "Kermit wrzz z małą zonką"), Ola Lisiacka z W-wy (mówiłem, że "robi"!), Kutel, Świniuch z Pabianic oraz ukłony dla pana Witka z Atlantydy

KONTAKT shiva@psxextreme.pl, tel. 0608 383 518, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

No tak, obserwuję coraz mniejszą aktywność w temacie nowych powiedzeń. Czyżby z uwagi na poprawę jakości komentowania widowisk sportowych w naszym kraju? Hmm:). Bieżącą porcję komentarzy wyłapana i nadesłana została przez pana kswq Forest oraz Darasa. Dzięki, chłopaki. Zapraszam do lektury:

Filozoficzne refleksje dopadły go na boisku, bo spi już kilkanaście sekund.

- A oto John Lukic żyjący w bramce. (...)
- Gdzie jest piłka? W bramce.
- Próbowali nas uśpić piłkarze Manchesteru United.
- Mogłby zagrać w telenowelі, a nie na boisku. (...)
- Trener patrzy ze spokojem, tyle że wyskubał już sobie dużo włosów z brody i wąsów.
- Podbiegł do niego zadeń piłkarz. (...)
- Dla realizatora większą atrakcją jest Robbie Fowler, niż jakiś tam australijski piłkarz.
- Szykowany był na pozycję w napadzie.
- Wspaniały piłkarz, biegał z prawej strony i z lewej. Obieżyświat typowy.
- Trzeba zrobić taką sytuację, żeby pachniała bramką. (...)
- Górnik Polkowice przegrywa z Widzewem 2:3, ale to Widzew wygrywa 3:2.

Listy

"[...] Cześć, na wstępie tylko nadmienię, bez wazeliny, że rubryka sportowa w PE coś więcej niż daje radę. Fanie, ze robisz to, ro robisz. Mam przy tym kilka uwag oraz drobnych sposrzeżeń, żeby nie było zbyt cukierkowa i pod publiczkę. Przede wszystkim pytanie: czy dałoby się urozmaicić "Kącik sportowy" jeszcze bardziej, np. o kilka nowych dyscyplin? Zdaję sobie doskonale sprawę, że wchodzi z reguły to, co jest na czasie i w co ludzie grają, o futbolowe serie KCET u zdecydowanie do takich należą, oczkalwiek miło by było poczytać coś więcej np. o hokeju, koszykówce czy siatkowce. Jestem totalnym pasjonatem sportu w ogóle, niewazne czy dotyczy piłki noznej, szermierki, szachow korespondencyjnych alba bierek wodnych. Systematycznie szukam roznych zakręconych gier o takiej tematyce. Maze znasz jakies "paperdolkowate" japonskie produkcje traktujące np. o szermierce alba hokeju na trawie? Pewnie nic takiego nigdy się nie ukazała, ale spytać nie zaszkodzi. Sprawa druga. Jestem niesamowicie rozczarowany podejsciem KONAMI jeśli chodzi o temat zabawy on-line. Nie mogę się pogodzić z tym, ba, nie mogę kompletne tego zrozumieć, dlaczego zonechano pomysłu wprowadzenia rozgrywki przez Internet do WE7/PES3?! To byłoby coś niesamowitego, coś pięknego - o każdej porze dnia i nocy mogę grać z żywym przeciwnikiem. Mało tego. Grac ciągle z kimś nowym, taktyki którego jeszcze nie znam. I obawiam się, że jeśli KCET dalej będzie miał takie podejście do tej tematyki jak teraz, to nawet w WEB/PES4 nie będzie rozgrywki on-line. Kij im w oko, ale i tak ich kocham [...]"

Sołtys, Warszawa



Oczywiście, ze dałoby radę wprowadzić do "Kącika..." dyscypliny pokroju koszykówki czy hokeja, pod warunkiem jednak, ze byłoby o czym pisec. Nie oszukujmy się, mała kogo interesuje dziś tysięczna wersja NBA LIVE czy NHL HOCKEY od EA, o i SEGA ze swoimi sportowymi seriami wpadło w slepy zaułek (ostatnio nawet skumali się w tym temacie z EA i nie wiadomo, czy nie będzie fuzji). Nie przypominam sobie, by w historii rynku gier wideo okazała się kiedykolwiek i jakokolwiek symulacja szermierki czy floretu. Hokej na trawie? Nie sądzę. Nikt jeszcze na tak absurdalny pomysł, jak wyprodukowanie gier w podobnych klimatach na szczęście nie wpadł:). O tematyce on-line można by długa się rozpisywac, tak czy inaczej niewiele to da. Problem jest dosc złożony i sprowadza się w grancie rzeczy do tego, ze naszą największą bolączką jest fakt... zamieszkiwania w Europie. Producent nie dość, ze musi lokalizowac grę na kilka językow (stąd wynikają główne opóźnienia w wydawaniu gier w systemie PAL w stosunku do USA czy Japonii), to dodatkowo w przypadku wdrazania opcji on-line zmuszony jest brać też poprawkę na fakt, ze w każdym kraju są inni operatorzy internetowi (tzw. providerzy), inna struktura telekomunikacyjna itd. Nie zmienia to faktu, że za totalne przegięcie uważam usunięcie opcji update u statystyk w PES3 - KONAMI dało tutaj ciała na całej linii. Czytałem wywiad z głównym producentem serii PES, Shingo "Seabass" Tokatsuką, który powiedział coś takiego: "nie dam gwarancji, ze funkcje sieciowe znajdą się w PES4 na PS2". I przyznał, ze "znacznie większe szanse na taką opcję są w przypadku... wersji pecetowej" (tu wyjaśniam, ze PES3 lada chwila będzie dostępny na PC - [illegible] tylko, że i tak jestem wręcz pewien gry przez Internet w PES4 na PS2 - do tego czasu (premiera mniej więcej za rok) struktura sieciowa SONY w Europie będzie już mocno rozbudowana.

PLEBISCYT!

Halo, czy mnie słychać? W listach często pojawiały się prośby i groźby, żeby przywrócić na łamy "Kącika..." pomysł głosowania na najlepszych piłkarzy w serii PES. W ten sposób wspólnymi siłami utworzylibyśmy jedenastkę marzeń - idealne sprawa dla wszystkich grających w trybie Master League. Jako że pomysł sprawdził się prawie trzy lata temu znakomicie (jeszcze przy okazji pierwszej części gry) - reaktywuję plebiscyt. Zasady nieco zmieniłem: wytypuj po trzech, Twoim zdaniem najlepszych, zawodników z każdej formacji w PES3. Czyli kolejno: bramkarz, obrońca, pomocnik i napastnik. Żeby rozwiać wszelkie wątpliwości, poniżej podaję prawidłowy wzór:

Bramkarz: Kahn, Buffon, Dudek
Obrońca: Ferdinand, Nesta, Carlos
Pomocnik: Zidane, Beckham, Figo
Napastnik: Raul, Ronaldo, Henry



Uwaga! Ważna jest kolejność nazwisk. Zliczając głosy, za pierwsze wpisane nazwisko (w naszym przypadku bramkarzy - Kahn) przyznawał będę trzy punkty, za drugie (Buffon) dwa punkty i za trzecie (Dudek) jeden punkt. Głosować można na kartkach pocztowych, w listach (wszystko na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy") oraz na adres e-mail: shiva@psxextreme.pl - wśród wszystkich zgłoszeń systematycznie rozlosowywał będę różne nagrody, więc warto poświęcić chwilę i przyczynić się do wytypowania najlepszej jedenastki PES3. Za miesiąc pierwsze notowanie!

SPARRING PARTNER

Witam, zamieszczam kilka zgłoszeń, czekając cały czas na kolejne. Tylko jedna małe uwaga: jeśli decydujesz się już wrzucić tutaj swój anons, prośba, by robić to z głową. Ostatnio miałem przypadek, ze zamieściłem dwa ogłoszenia, a następnie odbierałem od Czytelników telefony, że dzwonią i dzwonią pod zamieszczone numery, wysyłają maile, a tam zero odpowiedzi. Ogłoszenie przesyłaj tylko wtedy, gdy faktycznie chcesz znaleźć sparing partnera i grać. I podawajcie miejsce zamieszkania (miasto). Aha, jeśli ktoś jest zainteresowany zorganizowaniem turnieju (choćby małego) i ma realne możliwości, by go przeprowadzić - proszę o kontakt.

Szukam sparing partnera z Łodzi do szarpania w WINNING ELEVEN 7 lub serię PRO EVOLUTION SOCCER - gram Hiszpanią oraz Anglią. Zainteresowanych proszę o kontakt pod numer telefonu: 0608 092 284 (Michał).

Przegrałeś kiedyś 0:7 w swoją ulubioną grę? Nie? Zagraj ze mną.):) Szarpie w piłeczki firmowane znaczkiem KCET, jestem z Siemianowic Śląskich. Kontakt ze mną: Arek "SUMO" Włoczyk, adres e-mail: sumoto@wp.pl, ewentualnie numer Gadu-Gadu: 2316360.

Uwaga, szukam osób do popykania w PRO EVOLUTION SOCCER 3 lub WINNING ELEVEN 7, a najlepiej w każdą część wymienionych wyżej piłeczek;). Telefon kontaktowy: 0505 450 483.

Chętnie zagrałbym w PES3 z ludźmi ze Szczecina. Kontakt: 0609 963 570.

Cześć, z przyjemnością zagram w każdą część WINNING ELEVEN z ludźmi z Lublina i okolic. Grywam reprezentacjami Anglii oraz Szwecji. Informacje pod numerem telefonu: 0506 041 046.

Poszukuję sparing partnerów do każdej części serii WE i PES (shi tja, a w pierwszą część na SNES-a zagrasz?,) - wszystkie informacje na numer: 0605 952 920.

Uwaga, planowany jest wałbrzyski turniej w drugą część serii PES. W listopadzie. Szczegółowe info 0693 393 079 lub 0693 639 978.

WSPOMNIENIA



Motyw zakupu PSX a pozostaje w glowie do dzis. To był przypadek. Jeszcze jeko piętnastolatek oddewałem się całkowicie pasji grania na PC - ładowałem wówczas w sprzęt grube miliony starych złotych tylko po to by "timedemo2" w pierwszej części QUAKE a wyswietlało się nie w 40, a w 45 klatkach na sekundę (Ironia zamierzona). W pewnym momencie zacząłem mnie irytować, że wszystkie gry na PC wspomagane przez chipy 3Dfx wyglądały tak samo, z charakterystycznym rozmyciem tekstur i identycznymi efektami 3D. Niezadowolony przejrzałem wreszcie na oczy i zacząłem rozglądać się za czymś innym, czyms bardziej oryginalnym, czymś co miałoby choc trochę duszy niezapomnianej Amigi. Trafchciał ze nadarzyła się okazja zakupu Segi Saturn VIRTUA FIGHTER 2, SEGA RALLY 2, NIGHTS (pierwsza gra korzystająca z analoga!) to było zauroczenie. W parę miesięcy później trafiłem na giełdzie na jeden pierwszych numerów PE, gdzieś w TV obiła mi się też o uszy nazwa PlayStation. To był impuls. Nagle, z miejsca, nie mając specjalnego pojęcia, a juz tym bardziej wiedzy technicznej pojechałem do sklepu. Droga to była wówczas zabawka i akurat nie mieli PSX-a na magazynie, byłem jednak tak napalony, ze umówiłem się jeszcze tego samego dnia wieczorem z właścicielem sklepu... na krakowskim dworcu PKP. Przesyłką konduktorską zamówił wczesniej jedną konsolę z Warszawy i swojego Szeraka dostałem prosto z pociągu na kilka minut przed północą :) Model SCPH-5002 z zaledwie dwoma grami: WIPEOUT oraz TEKKEN 2. Co się działo przy otwieraniu pudełka... Obudziłam zaskoczonego brata i na pierwszy ogień poszła bijatyka. Rozczarowanie. Graliśmy w tym czasie namiętnie w VF2 na Satku, więc T2 niczym nas nie zaskoczył ani grafiką ani grywalnością. Przy WIPEOUT siedziałem do rana, nie mogąc uwierzyć, że ta gra zasuwa tak szybko, tak płynnie, tak mrodnie. W porównaniu do ówczesnych wyścigów to było jak cios w szczękę od Michelczewskiego pamiętam, że spędziłem z dzieckiem PSYGNOSIS kolejne kilka dni nie wyłączając ani na moment konsoli (brak Memorki!) i pobijając rekordy w Time Trialu. A później? Nadeszła piękna era, cudowny okres, który pewnie i Ty pamiętasz. Doskonałe zapadła w pamięci np. sesja w MGS, powrót w południe z giełdy, uruchomienie, pierwsze niezdarne ruchy Snake'iem i do rana dnia następnego absolutne wyłączenie się ze świata. Codzienne mecze w ISS PRO '98, tytuł jakże dzisiej wydający się banalny i prosty! Stale dwa - trzy schematy zdobywania goli a radości miałem przy tym więcej niż przy ogłaszaniu wyników matury. Późniejsze potyczki na Multi-Tapach w ISS PRO EVOLUTION (graliśmy "dwoch na dwoch"). Do dziś przetrzymuję też stany gier zaliczonych na 100% z wszystkich części np. CRASH BANDICOOT czy SPYRO THE DRAGON. Ba, powyższe pozycje namiętnie wessały też w świat Szeraka moją młodszą o kilka lat siostrę.

Gdyby ktoś wtedy mi powiedział, że swoją pasję będę uskuteczniał na łamach PE, które już w jego początkach namiętnie czytałem, popukałbym się tylko w głowę. Wiem jedno: PSX to coś więcej niż skrót, to symbol Niezapomnianej, jedynej w swoim rodzaju zabawy. [shiva]

TOP 6 SHIVA

1. ISS Pro Evolution 1/2
2. Metal Gear Solid
3. Crash Bandicoot 1/2/3
4. Gran Turismo 1/2
5. Spyro The Dragon 1/2/3
6. Crash Team Racing

SZKOŁA TRENERSKA
PSX EXTREME (ep 9)

Koso. Wielkie jak! Odrobinę uciekło w temacie narzekanych przez Was taktyk, czego przyczyną może być - a jakżeby inaczej - PRO EVOLUTION SOCCER 3 (shit na pewno, skoro gra dopiero co się ukazała). W związku z tym mozecie efekty swojej trenerskiej inwencji prezentować również w oparciu o najnowszą odsłonę pileczki KONAMI (shit co racja, to racja - czekamy!). Ważne jednak byście pisali, której części PES dana taktyka dotyczy (...) Shiva. Tutaj nie ma co czarować - przerzucamy się na trzecią część PES-a. Gra ma wiecej niż daje radę i już uskuteczniam wzmożone treningi. Czekamy na Wasze pierwsze taktyki. Dziś wrzucam taktykę na Japończyków (Loki zrobił pod siebie!), nadesłaną przez Arka. Dostojesz, podobnie zresztą jak i Saunter (Juve), mały prezent od Redakcji.

(Arek Włoczyk)
JAPONIA

Formacja: 4-4-2A

Skład:
Narazaki (12)
K. Nakata (16)
Miyamoto (17)
Fuunishi (15)
Matsuda (3)
Inamoto (5)
Alex Santos (14)
Ono (18)
K. Nakata (7)
Morishima (8)
Suzuki (11)



Na początek trochę informacji: cały ten opis stworzony został pod kątem PES2 i jest potwierdzeniem tezy, ze klony są gorsze od oryginałów. Ale po kolei... Druzyna Japanii w serii KCET jest wyraźnie niedoceniana przez ich rodaków (wrodzona skromność?). Ota "przepis", jak z naszych żółtych braci zrobić drużynę całkiem niezłą. Po pierwsze, jeśli przyjrzysz się zawodnikom w zespole "nipponczyków", zapewne zauważysz, ze żaden z nich nie gra (tkany obok nazwisk) druzynie klubowej dostępnej w PES2. A tok przeciez NIE jest. N. Nakata jest w składzie włoskiej Parmy (Emilia, jeśli nie masz wyedytowanych nazw klubowych), a Ono w Feyenoordzie Rotterdam (Noordzee). Są to odpowiednio Nioka oraz Ogi. Nie dość że ich klubowe odpowiedniki inaczej się nazywają, to jeszcze różnią się wyglądem i, co dla nas najważniejsze, mają zupełnie inne (lepsze!) statystyki. Całe to zamieszanie spowodowane jest zapewne kłopotami z licencją. O ile wygląd zewnętrzny i nazwiska naszych "pazeroczy ryżu" w druzynie narodowej są zgodne z prawdą, a tyle ich statystyki już nie. Proponuję więc skopiować Nioke oraz Ogiego (poprzez Create Player->Base Copy >Stock), a następnie zostąpić nimi ich "oryginały" (klony?) w druzynie narodowej za sprawą opcji Register Player. Należy jedynie pamiętać, ze wtedy ich wygląd nie będzie odpowiadał rzeczywistemu. Ale od czego jest epoka edycji...? Innym sposobem, nieco bardziej czasochłonnym, jest wyedytowanie statystyk N. Nakaty i Ona tak, by były one identyczne z tymi od Nioki i Ogiega. Mamy już więc pełnowartosciowego Nakatę oraz Ona w zespole, brakuje nam już tylko dobrego Murzyna,) Jest co prawda Santos (zwany takze Alexem), ale Olisadebe to raczej z niego nie jest. Santos to trzeci "klon" w druzynie KKW. Jednak aby odblokować jego "oryginała" (niejaki Malves), trzeba się trochę natrudzić, ponieważ jest on jednym z ukrytych piłkarzy, których otrzymujemy dopiero po wygraniu Master League w pierwszej dywizji. Po tych zabiegach Japonia świetnie nadaje się do gry z mniej doświadczonymi rywalami (handicap musi być), a stałe fragmenty gry w wykonaniu N. Nokaty... Nie mam pytań!

Zalety:
Jakie zalety? Oryginalne stroje i Murzyn w składzie,) Obecność w zespole takich gwiazd jak (Yu) Suzuki i (Shigera) Miyamoto :) A nieco bardziej poważnie: rewelacyjny H. Nakata po zastosowaniu opisanego wyżej "upgrade'u".

Wady:
Hmm, brak Tsubazy w składzie,)? "Świetna" ławka rezerwowych a parametrach zbliżonych do tych z wyjściowej jedenastki,)
Cała zabawa z klonowaniem...

(Saunter)
JUVENTUS

Formacja:
4-4-2A

Skład:
Buffon (1)
Montero (2)
Tudor (3)
Ferrara (4)
Thuram (5)
Tacchinardi (6)
Davids (7)
Nedved (8)
Camoranesi (9)
Del Piero (10)
Divano (11)



Stałe fragmenty gry:
Rzuty wolne to niezaprzeczalna domena Del Piero. Z rogu boiska "biją" Nedved (prawy) i Del Piero (lewy). Karne egzekwuje oczywiście Alex Del Piero.

Zalety:
Najlepszy bramkarz (Buffon), swietna druga linia, a w szczególności Nedved, dobra dwójka atakujących i niezła obrona czynią z Juventusu mam zdaniem jedną z najlepszych ekip dostępnych w grze.

Wady:
Doświadczony Gracz nie znajdzie tu żadnych wad... Mniej doświadczony też nie powinien,)

Jak grać i wygrywać? Aby skutecznie prowadzić do zwycięstw jedenastkę Juventusu, trzeba dobrze i długo rozgrywać piłkę w środku pola. Konkretnie za sprawą Nedveda, Davida oraz Camoranesego. Należy często uruchamiać Del Piero, probować też oddawać jak najwięcej strzałów. Bardzo niebezpieczne w wykonaniu Storej Damy są zwłaszcza rzuty rożne, z uwagi na fakt, ze Tudor rewelacyjnie gra głową.

OLDSKOOL



One on One: Julius Erving Vs Larry Bird

- Wydawca: Electronic Arts
- Rok Produkcji: 1983
- Platforma: C64



Tym razem dla odmiany koszykówka, w dodatku starsza od wielu z Was, Drodzy Czytelnicy. W owych zamierzchłych czasach pojawiało się niewiele gier sportowych - stworzenie wiarygodnych algarytmów sterujących zawodnikami to nie to samo, co biegania chłapkow w jednym kierunku w strzelaninach. A jeśli coś z tego gatunku trafiała na rynek, to w przeważającej większości były to piłki nożne. Nagle ukazała się "One on One" i z miejsca zaskarbiła sobie miejsce w sercach sympatyków basketu. Baz, ze pozwalała wcielić się w jedną z największych gwiazd NBA, a dwa uczyniła z koszykówki sport indywidualny. Nie można było oddać piłki do partnera, trzeba była machać joyem z niebywałą grację, by zdobyć punkty.

Interesującym rozwiązaniem był obrat zawodnika a 180 stopni (taki swoisty pivot), a zupełną innowacją stał się pasek zmęczenia (który regenerowała się podczas brania time-outow). Gra Birdem różniła się od gry Ervingiem - wybór zależał od indywidualnych preferencji Gracza. Ciekaw jestem, w jakim stopniu swoją obecną pozycję ELECTRONIC ARTS zawdzięcza powodzeniu tego tytułu - wszak były to czasy firm-efemeryd, kilkuosobowych "koncernow", których przyszłość zależała często od jednej gry. Firma konsumowała sukces. Dzis jasno nie w takiej skali, jak obecnie :) 1988 pojawiła się "One on One 2: Jardan vs Bird", a w NBA LIVE 2000 pojawił się tryb "Michael Jarden 1 on-1", swoisty hołd w kierunku korzeni firmy. Kto wie, gdzie byłyby w tej chwili elektroniczne koszykówki, gdyby nie ten legendarny tytuł. [kasa]

TELEXTREME

Huh, pytanie z poprzedniego miesiąca wydawało mi się dość proste, tymczasem - patrząc na ilość odpowiedzi - chyba nie do końca tak było. W dodatku spora część z nich była błędna. Ta najbardziej poprawne to ok. 2,5 mln sprzedanych egzemplarzy WINNING ELEVEN 6, włączając w to jej europejską (PES2) oraz amerykańską edycję (WE6 INTERNATIONAL). Szczegółowo rozbija się to następująco: ok. 1,2 mln w Japonii (WE6), ok. 1,2 mln w Europie (PES2) i ok. 100 tys. w USA (WE6i). Nagroda wędruje do osoby, która była najbliżej, podając wynik 2,4 mln egzemplarzy. Mi dhala Luba z Siedlec - gratuluję! Nagrodą już pędzi do Ciebie pocztą. Zadanie na dziś: wymyślić Dares Bier nacki.

Jak nazywo się najniższy, o jak najwyższy zawodnik w PES2 (nie biorąc pod uwagę drużyn CLASSIC)?

Na odpowiedzi czekam do 3-go listopada włącznie. Najprościej jest dotrzeć do mnie przesyłając rozwiązanie za pomocą wiadomości tekstowej SMS, która zawierać będzie imię, nazwisko oraz dokładny adres (nie zapomnieć o tym!). Wszystko na nr telefonu: 0608 303 518.

Kącik BIJATYK 61



Łubu-dubu, łubu dubu . . niech żyje Nam Uups Witam, witam ponownie Huh Pomyśleć, że jeszcze miesiąc temu trąbiłem i zachwalałem Ryana Harta w związku z sukcesami na EVO 2003 A tu, co się okazało? Szkoda słow Na turnieju obowiązywałe zasada, ze jeżeli któryś z Graczy naciśnie klawisz START w trakcie walki, to zostaje on zdyskwalifikowany Ryan przegrał jakąś walkę z Azjatą, ale wniósł skargę, ze przeciwnik nacisnął START w trakcie walki. Oponenta zdyskwalifikowano, a zwycięstwo przyznano Ryanowi Tymczasem - już po turnieju - na jednym z filmów było widać, że to sam Ryan nacisnął przeciwnikowi START (przypominam - grano na automatach). Przynajmniej tak twierdzi Veron który dostał tę informację od GLC - a ten dowiedział się od znajomych, którzy byli na turnieju) Wbrew pozorom akcja zdaje się miała naprawdę miejsce i nie jest to tylko złośliwa plotka Szkoda gadać ( ) Zapraszam do lektury Mashter znów wygrał turniej, pewnikiem cosik tutaj się znajdzie, a poza tym "Kącik .." zdecydowanie bardziej newsowy, niz poświęcony akcjom - ale trzeba było napisać o tych dwóch rewelacyjnie zapowiadających się tytułach Hehe - Nina i skrzyżowanie "Tenczu" z "Tekenem" oraz "Spajk Altem", a GUILTY GEAR z SUPER SMASH BROS) □ [kali]



KONTAKT kali@psxextreme.pl , tel 0501 391 911 (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

FACE BREAKER 4 - T4 TOURNAMENT

20 09 2003 r Warszawa Wspólnie z Boskonem i Gemim w stolicy wyglądowelismy o godz 9 00 rano Z dworca odebrał nas Icek i doprowadził da grolni internetowo-konsolowej Cyber Land gdzie miał odbyć się turniej Po zapisaniu na listę uczestników i rozegraniu kilku sparingowych pojedynków rozpoczęła się prawdziwa rywalizacja Turniej zgodnie z planem i oczekiwań się około godz 13 00 Do walki przygotowane zostały dwa stanowiska Zawodnicy zostali losowo rozdzieleni do osmiu grup (5- i 6 osobowych) walki "każdy z każdym" Jednak zanim przejdą do samych pojedynków, muszą napomknąc o



nienormalnych zasadach, które przeraziły mnie da takiego stopnia, ze nie byłem pewny czy to dzieje się naprawdę Oto on warszawski "regulamin zabijania" 1 walka 3 rundy 100% energii Jak na taką typu imprezy, takie zasady są nie do przyjęcia Najlepsze jednak jest to ze poza mną, Boskonem i Gemim nikt więcej się nie oburzał Widocznie tak jak miłość po długim czasie przerodza się w przyzwyczajenie tak tutejsi Graczе (po trzech odtyczach FB) przywykli da tych faszystowskich reguł i niczym zaprogramowane roboty akceptują ten tekkenowy reżim

Z każdej grupy wychodziły dwie osoby Według mnie małym niedociągnięciem była tekze rozstawienie i ozna liczby osób w poszczególnych tabelach, ponieważ oczywiste jest to, ze większe prawdopodobieństwo przejścia do dalszej fazy rozgrywek mieli Graczе ustawieni w grupach 5-osobowych W tej części turnieju nie było żadnych niespodzianek poza jedną porażką Icka z nieżyłym Kazkiem Jak zwykle wyłosowałem najgorszą grupę w której oprócz mnie znalazł się Swayman i Gemi dopiero zaczyna grać w T4 ale już widać, za drzemie w nim "dąbrowski" potencjał (HIV o w ryj ckcasz?) Po zaciętej walce ze Swaymanem pokonałem 2 3, a z Gemim rozprawiłem się 3-0 Dalej była już z górki Do dalszej fazy turnieju bez problemu przeszli Icek, Boskon, Vince, Swayman, brat Swaymana, Gollao dziewczyna grająca Yoszkiem (dawała radę) i reszta nieznanych mi osobowości łącznie 16 osób Od tego momentu zawodnicy poruszali się coraz wyżej systemem pucharowym, a przegrani przechodzili do drugiego drzewka gdzie walczyli o miano "najlepszego przegranego" Niestety pomimo ciągłych uwag ze strony mojej i Boskona zasady walki pozostały takie same W pierwszej rundzie spotkałem się z bratem Swaymana który może nie jest tak dobry jak Sway ale bardzo skutecznie potrafi grać Bryanem. Pokonałem go 3 1 (z sali słychać było odgłosy zawiedzionych gospodarzy) Kolejnym ekscytującym pojedynkiem była walka Icka z długowłosą dziewczyną wymiatającą Yoshimitsu! Jacek chyba zbyt luzno podszedł do tego pojedynku i o mało nie przypłacił tego porażką – wygrał 3 2 W rundzie drugiej, w której pozostało już tylko 8 osób atmosfera dosłownie wrzała Szczęście ponownie pominęło moją osobę i trafiłem na Icka Robiłem co mogłem i niedużo zabrakło do mojego awansu, jednak w decydującej 5 rundzie Icek był bardziej odpornieszy na "nerwówkę", która panoszyła się po arenie Chwilę później Boskon przegrał ze Swaymanem, który ogólnie czył się do takiego stopnia za nie jestem pewny czy widziałem 4 i ozne ciosy w walce Boskon lekko podenerwowany przegraną dosadnie okazał wszystkim obecnym swoją frustrację i oburzenie panującymi tu zasadami – amol się na papkę! Reszta walk przeszła bez echa Ostatnie starcie eliminujące jednego z Graczy da drzewka przegranych było batalia Icka ze Swaymenem Sway grając niemiłosiernie bezpiecznie, przy okazji mogąc odbalnić szczęście pokonał Icka, który za swoją grę zasłużył na oklaski Takim ale sposobem młody Warszawiak stał się pierwszym finalistą. Ja przegrałem z jakąś przeciętną Julią Nie minęła chwila i bezlitosne zmasakrował ją Boskon demonstrując zenitalny kunszt stylu Capoeira Chwilę później Roskanovicz zmierzył się z Vincem po którym dosłownie przejechał Następna walka odbyła się pomiędzy Icikiem i Boskonem – ach, te wyśmienite zasady:) Po bardzo zaciętym pojedynku Boskon musiał uznać wyższość Xiojce Jacka i zadowolnic się trzecim miejscem Jednak to ani o decybel nie stłumiła jego krzyków niezadowolenia wynikających z przebiegu tej pseudo turnieju jak to sam nazwał. W końcu Sway doczekał się drugiego finalisty Teraz przygotujcie się na największą bzdurę jaką kiedykolwiek widziałem na turniejach. Żeby Icek wygrał turniej musiał pokonać Swaya dwukrotnie a Warszawiak aby zdobać laury musiał zrobic to tylko raz! Dlaczego? Organizatorzy uważają, za jeżeli zawodnik w drodze do finału nie przegra ani jednego pojedynku to w nagrodę ze zwycięzca "drzewka przegranych" musi wygrac a raz mniej Najlepsze jednak jest to ze oni uważają to za absolutnie sprawiedliwą regułę! Dlaczego zasady ustalają istoty pozbawione rozsądku i umiejętności myślenia?! Walka pseudo finałowa uwieńczyła ale turniej skończył się około godz 17) Paul vs Xiaoyou To co dzieje się podczas tego pojedynku, naprawdę jest mi ciężko ująć w słowach, bo takiego szczęścia jakie miał Swayman dawno nie widziałem w TEKKENie Nie żeby grał słabo czy coś z tych rzeczy ale według mnie gdyby nie przeokrutne łzawy jakie gra za jakiś czas serwowała na niekorzyść Icka, to kto wie jak by zakończył się ten pojedynek Zjeszcza Icek swoją grą zasłużył sobie dużo bardziej na wygraną niż Sway którego gra sprowadzała się do najtańszych zagrywek, jakie tylko można sobie wyobrazić.



Podium:
1. Swayman (Paul) - Warszawa
2. Icek (Xiaoyou) - Katowice
3. Boskon (Eddy) - Kraków

Swayman zgarnął głośniki Logitecha Icek klawiaturę da PS2, a Boskon padа bezprzewodowego Podsumowując turniej owszem ze całkowicie nieudaną imprezę (jeżeli imprezę można nazwać 5-godzinne pykanie) □ [mashter]

PIGUŁA

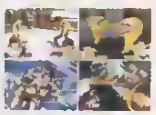
Pigułę została przygotowano z udziałem jednego z autorów Fighting Korner (http://fk.realm.pl) Mariusza "Akiry" Petrowa

We wrześniu największy serwis o bijatykach w Polsce - czyli http://fk.realm.pl obchodził swoje 3 urodziny! Serwis ciągle się rozwija i zyskuje nowych użytkowników na forum Znajdziecie tam wszystko, co związana jest z bijatykami.

ACTIVISION podpisało umowę na wykorzystywanie postaci z uniwersum Marvel w przyszłych produktach firmy Stan Lee, czyli człowiek, który stworzył m in Spider-Mana X-Men czy Fantastic Four będzie konsultantem i nadzorcą przy produkcji przyszłych gier Ostatnie tytuły z udziałem komiksowych bohaterów nie były wysokich lotów (vide X MEN HULK), może teraz sytuacja mega się poprawi?

CAPCOM ma zamiar wydać na automaty grę pt PRIDE GP 2003. Dostępnych będzie 16 zawodników każdy będzie reprezentował odmienny styl walki (wrestling karate, kickboxing itp) D gdze na razie nic nie wiadomo poza tym ze doczeka się wersji konsolowej (na jesień 2003 ma trafić na konsolę PS2)

Jak donosi CAPCOM gra ONIMUSHA KURALDEN trafi na półki sklepowe w Japonii 20 listopada



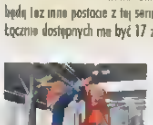
KONAMI szykuje na grudzień grę oparta na popularnym w Japonii serialu animowanym opowiadającym o perypetiach pewnego boksera ASHITA NO JOE AKAI na konsolkę GBA będzie opisał się na tych samych schematach co jego odpowiednik na konsolę PS2 ASHITA NO JOE SHIRO W grze wcielamy się w postać Joe, który po szczeblach kariery dąży da uzyskania tytułu najlepszego boksera na świecie

Popularna seria bijatyk KING OF FIGHTERS już w listopadzie ma zostać wydana na platformę PS2 Do nabycia będzie oczywiście KOF 2001 KOF 2000 jak również KING OF FIGHTERS COMBO PACK. Składanka ta będzie zawierała 7 8 części tej znakomitej bijatyki co z pewnością będzie stanowiła nie lada gratkę kolekcjonerską dla fanów serii a także wspaniały prezent dla osób dopiero odkrywających jej uroki Ciekawostką jest rownież fakt ze wersja KOF2000 na PS2 ma zawierać ekskluzywnych strikerów oraz parę małych niespodzianek np intro z poprzednich części czy też swietnie wyglądające plansze 3D Same KOF2001 na PS2 ukaza się wcześniej, bo 23 października a gra będzie wzbogacone a nowe intro elementy 3D w Hach i oryginalne arty postaci przy paskach energii (widoczny tu screen pochodzi z KOF 2001)



THQ wypuściło właśnie w Ameryce Północnej WWE WRESTLEMANIA XIX na GameCube a Dla przypomnienia gra oferuje lokalny system obrazań szczegółowe grafiki nowy system "Story Mode" w którym dostępnych mamy 3D umiejętności misji trening i "Shop Zone" Gra zawiera licencje 40 najlepszych zawodników WWE (Goldberg i kilka)

Firma NUDSON zapowiedziała wydanie na konsole GameCube i PlayStation 2 nowalanki dla 4 Graczy pt DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS nawiązującej asencję rozgrywki do SUPER SMASH BROS. W grze będą występowały postacie z wielu gier różnych firm takich jak KONAMI HUDSON TAKARA i GENKI Wśród zawodnikow którymi będzie można kierowac odnalezc mozna m in Rombermana Simona Belmonta (CASTLEVANIA bądź też inne postacie z tej serii) czy Yuge (BLOODY ROAR) Łącznie dostępnych ma być 17 zawodników



Jeszcze w tym roku do salonów gier w Japonii trafi najnowsze nowalanka 3D firmy SAMMY pt FORCE FIVE Graficznie tytuł prezentuje się średnio ale może zaskoczy nas rozbudowanym systemem walki i sporą rozgrywalnością, co jest regułą w przypadku tej firmy SAMMY dopokownia swoj nowy board ktory teraz nazywa się Atomswave Net (AW NET) Jego architekture buduje na bebechach Dinamicusta, płyta ma więc podobne możliwoś graficzne Dodatkowe będzie można grać po Sieci stworzonej z kilku automatów połączonych ze sobą w salonie a sam AW NET od początku jest tworzony z myślą o ogolnoświatowych siecioch



Jak informuje NAMCO, bijatyka SOUL CALIBUR 2 sprzedała się już w ponad 1,6 mln egzemplarzy, włączając w to wszystkie konsole PS2, Xbox i GameCube

Dla miłośników tematyki ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS firma SAMMY szykuje na listopad niezłą niespodziankę nowalankę 2D a tytule SHIN SANGO SENKI SEVEN SPIRITS (poza Japonią KNIGHTS OF VALOR THE SEVEN SPIRITS) Będzie to klasyczne mordobitka z bardzo ładną grafiką tytuł odświeżający serię SANGO FIGHTERS Gracz będzie mógł się wcielic w najsłynniejszych wojowników Epoki Trzech Królestw m in Lu Bu Zhao Tai, czy też członkow Five Tigar Generals (Guan Yu, Ma Chao) Tła będą wykonane w 3D, a całość zkodzila na wspomnianym wyżej boardzie Atomswave-Net



CAPCOM zapowiada wydanie nowej gry spod szyldu SF w grudniu, z okazji 15 lecia serii będzie to STREET FIGHTER II 15TH ANNIVERSARY EDITION (HYPER STREET FIGHTER II ANNIVERSARY EDITION w Japonii) Jest to dość niecodzienna kompilacja, jeżeli tylko kompilacją można ją nazwac. W grze mozemy wybrać kazdego z zawodników serii STREET FIGHTER II (World Warrior Dash, Turbo Super, Super X) i ustalić z której wersji ma mieć "właściwosci" co odnosi się tez da jego wyglądu i animacji Wraz z grą, na płycie DVD znajdziemy też mase dodatków wsród ktorych obok galerii i uznych bio sów postaci jest nawet anime i film poświęcony strategii walki pełen parod i na wyjaśnianą kwestia tworzenia combosow Prawdziwa gratka dla kolekcjonerów posiadających PlayStation 2 Premiera w grudniu.



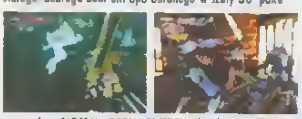
SNK VS CAPCOM CHADS w wersji na konsolę PlayStation 2 ukaza się już 18 grudnia! Wersja na PS2 będzie zawierała kilka fajnych dodatków takich jak poprawione, wzbogacone a nowe elementy tła, czy specjalne podbajerzone efektami specjalnymi.

GameCube na szczyta się dobrymi bijatykami



Sytuację może jednak zmienic zapowiedziany na grudzien nowy action fighter o tytule NARUTO 2. Jak na razie mozemy tylko pooglądać nowe foty z tej gry

12 grudnia w Japonii będzie miała swoją premierę nowa bijatyka akcji o tytule CRIMSON TEARS W produkcji tego storego dobrego beat em upu ubranego w szaty 3D pake



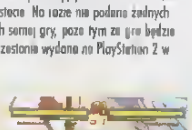
mocza duet CAPCOM i DREAM FACTORY (developer serii TOBAL, EHRGEIZ, UFC TAPOUT 2)

Fani serii TENCHU będą zachwyceni na rok 2004 planowana jest nowa gra z tej serii o tytule TENCHU KURENAI W grze wcielimy się w postac kobiety ninja o imieniu Kurenai.



Jak się okazała, KOF2003 nie będzie jednak działac na Atomswave lecz jeszcze na storym MVS Jak poinformowała SNK PLAYMORE dopiero KING OF FIGHTERS 2004 będzie kuleł na nowym boardzie Cała zamieszanie wynikła z tego ze panowie z SNK PLAYMORE nie nadali jeszcze konkretnego tytułu dla warsji 3D i oficjalnie wstępnie ten tytuł jako KOF2003 Tymczasem na targach TGS został zaprezentowany film pokazujący intro z KOF 3D na którym widać nowe postacie Na razie nie podano żadnych szczegółów dotyczących samej gry, poza tym za grę będzie hulac na Atomswave i zostanie wydana na PlayStation 2 w połowie 2004 roku

Jak informuje SNK PLAYMORE domowa wersja SAMURAI SPIRITS ZERO (SAMURAI SHODOWN 5) na konsolę Neo Geo będzie miała swoją premierę 11 grudnia I zapowiada się na to że będzie to ostatnia z bitek 2D wydana na konsolę Neo-Geo



TEKKEN 4 - JAK GRAĆ ŻEBY WYGRAĆ TURNIEJ (CZ. 3)



Steve Fox

"Bokser" to wcielony demon szybkości - zdecydowanie najszybsza postać w grze. Jedyną wadą Foxa jest brak jakichkolwiek uderzeń (oprócz "przydeptańca") nogami. Jednak kiedy zaczniesz już grać Steve'em, podobnie jak ja stwierdzisz, że nie są mu one potrzebne (rękawice zastępują mu buciory w 150%). Ciosy z dystansu są mu także zbędne, chociaż p,p+2 ma wystarczający zasięg, aby złowić oponenta pomykającego za linią pół-dystansu. No właśnie, p,p+2 to jeden z jego lepszych ciosów. Jeżeli trafi, to na gwarancję - w każdej sytuacji siedzi t+1+2,2. Najlepsze jednak jest to, że jak przeciwnik przyjmie ten cios na blok, to nie jest w stanie niczym konkretnym Cię ukarać (jedynie WS+4). p,p+1 nie ma sensu używać, ponieważ zadaje mniejszy damage niż p,p+2 i ma mniejszy zasięg, chyba że masz ochotę od razu przejść do pozycji FS po zadanym uderzeniu, wystarczy przytrzymać t. Niesamowicie duży zasięg ma także 3+4,d+2 i w dodatku uderza ne dół. Możesz zawsze zmylić mniej spostrzegawczego przeciwnika ciosem 3+4 2, który trafia na mid. Drugim najlepszym ciosem jest d/p+1+2 - szybkość + 28 damage + absolutne bezpieczeństwo po uderzeniu w blok oponenta. Kolejnym fenomenalnym zagraniem jest WS+1 2. Zabiera mnóstwo energii (35 damage), jest szybkie, a w dodatku drugi cios można opóźniać - jeśli widzisz, że pierwszy punch wszedł, to dopiero wtedy stukaj drugi. Najlepszą funkcję ciosu ten spełnia jako gwarant po wszystkich dolnych ciosach, które trwają co najmniej 12 klatek animacji (d+4 od większości postaci!). Jeżeli trafisz tym na blok, to nie wyderzy Ci się jakaś większa krzywda - żadna wybrtka (prócz twin pistons Heńka) Cię nie ukarze. Wymieny 2 1 2_2 1 d+2_1 2,1,2_1,2,1,d+2 nawet nie próbuj używać, bo wszystkie warianty blokuje się dołem. Chyba że chcesz zmylić przeciwnika i przejść do kucnięcia po 2,1 2 (wystarczy wcisnąć 3_p+3_t+3_4). Steve posiada najlepsze serie punchy ze wszystkich postaci w grze. Przede wszystkim nadużywaj 1,2 1 - trzy szybkie uderzenia ne high. Na prawdę nie wiem jak to się dzieje, ale ściągają one praktycznie z każdego ciosu przeciwnika - nawet te z SS! Oczywiście po 1,2 1 można od razu przejść do kucnięcia i np. odpalić p+3 2 + juggle. Jest jeszcze jedna możliwość, a mianowicie pozycja FS. Robiąc 1 2,1 wystarczy przytrzymać t i po zadaniu trzeciego ciosu będziesz już w FS, a wtedy od razu możesz odpalić 2_t+2_1 1,1,2_1,p+1_1 d+1 (jeżeli trafi drugi cios to na gwarancje siedzi 3+4,d+2) p+1 to jeden z większych błędów w grze, bo nie wiedomo dlaczego trafia ne mid - 8-klatkowy cios pod którym nie można się schylić! d/p+1 2 1 - jest szybkie, obraca przeciwnika bokiem i daje przewagę kiedy trafi trzeci cios. Jeżeli ostatni cios trafi na CH to gwarantowane masz p+3, 1+2 1 2 1,2,1 2,1,2 1 lub coś prostszego p p+2, FS 2. Polecam po uderzeniu tym na blok od razy wstukać p+3 2, większość Graczy się na cos napali, a wtedy polecą w powietrze. 1,p+1_1,1 p+1 to kolejne szybkie kombinacje zakończone ciosem na mid (gdyby ktoś chciał się szybko schylić i użyć ciosu z WS). d/t+2 to dosyć dobra podcinka, jednak nie radzę jej nadużywać, bo jeśli przeciwnik skupi się na obronie, to na pewno ją zauważy. Dosyć dobra sena jest także d+2 1,p+2 szczególnie dlatego, że pierwszy cios jest ne low i zawsze urwie przeciwnikowi te 15 punktow energii. Customy 3+4 d+2 (jeśli trafi) 1 2,1 FS 1 p+1_p+1 1,p+1 WS+1 2_d/p+1 2,1 1,2 1 p+3 2 (lub zakończ t+3,1_2). Bardzo dobrze dzieła d/p+1+2 i od razu WS+1 2, ponieważ większość Graczy myśli, że po tym zagraniu masz dużą stratę i ładuje jakiś cios - zazwyczaj dłuższy niż 15 klatek i w dodatku na high. Po p+3 2 zawsze siedzi SS 1 d/p+1,2 1 d/p+1+2, radziłbym jednak na uczyć się tego juggla. d/p+1 2,1 FS 1 p+1 d+1 - jest nieco trudniejszy ale zabiera 15 oczek więcej. Po przepchnięciu przeciwnika na ścianę z bliska siedzi 1 2. Po zwaleniu oponenta na mur z większej odległości polecam d/p+1+2 lub p,p+2 (z bardzo daleka). FS 2. Nie zapominaj o zbiciu na ręce 2 p,1, może Ci on w ciężkich chwilach uratować życie. Po zbiciu dolnym zawsze siedzi d/p+1 2 lub p,p+2. Jeżeli przeciwnik wstaje sprężynką, używaj p,p+2.



Heihachi Mishima

"Dziadyga" w każdej części (od "jedynki") należał do mocarnych postaci, tak jest i tutaj, chociaż brakuje mu trochę np. do Jina. Z dystansu Heniek nie ma praktycznie nic do zaoferowania, ale już z pół-dystansu posiada rewelacyjne zagranie p,p+2. Cios ten ma niesamowicie wysoki priorytet, przechodzi w kilku klatkach animacji nawet pod uderzeniami ne mid, no i zeby nie było mało - jest juggle starterem. Kolejnym skutecznym zagraniem jest oczywiście deathfist, który u Henia nazywa się Iron Hand. Jest szybki, zadaj niezły damage, jednak trzeba z nim uważać, bo jak trafi na blok przeciwnika, to masz stratę 15 klatek, no i oponent może odpalić np. "trzy płaskie". Jina Świetnie działa wciąż p d,d/p+2 no i podobnie jak w poprzednich częściach jest juggle starterem (niestety teraz już tylko na CH). p d,d/p+3, d nie polecam używać, chociaż zawsze można wymieniać z p d,d/p+3 - według mnie i tak te ciosy są zbyt wolne, żeby zaskoczyć niezłego Gracza. Z bliska dobrze spisuje się t+1_t+2, no i przede wszystkim 1+2, który jest szybki, wywraca na ziemię i jeśli trafi ne blok przeciwnika, to w żaden sposób nie zostaniesz ukarany (za wyjątkiem 8-klatkowego puncha). Hell sweepy już nie są tak dobre jak np. w T3 (już w TTT je strasznie osłabili), dlatego też jeśli w ogóle chcesz ich używać, naucz się robić je just frame owo. Najlepszym ciosem dziadygi jest WS+2. Działanie tego uderzenia jest bardzo podobne do SS2 od Lee, tylko że trochę gorzej unika ciosów, za to na CH obezwładnia przeciwnika i na gwarancje siedzi p d,d/p+4,1 d+1. Jednym słowem, graj tak, żeby jak najwięcej używać tego ciosu, bo jest przeboski. Kombinacji d/p+1 2 używaj tylko i wyłącznie gdy jest gwarantowana, bo jeśli tratisz nią na blok, to przygotuj się ne super karę - siądzie tam dosłownie wszystko co przeciwnik wymyśli. P d d/p+1 jest silne, ale nie radzę używać wymiennie z hell sweepem, bo większość Graczy w T4 się zwyczajnie nie schyla i na pewno to zablokują. Da się go oczywiście opóźnić, jednak wciąż nie nadaje się on do niczego (może prócz efektownych juggli). G/p+3,4 jest beznadziejne - zbyt wolne i bardzo łatwo tego uniknąć, podobnie jak p p+3. Serie 1 1 2_1,2,2_1,2,4 są wciąż mocarne i jak siądzie pierwszy hit, to siedzą następne dwa na gwarancie. 1,2,4 jest jeszcze o tyle dobre, że jak przeciwnik zablokuje pierwsze uderzenie, to trzecie można opóźnić. Po p p+2 zawsze siedzi 1 p d d/p+4 4,1, d+1 jeżeli czujesz się na siłach zamiast pierwszej 1 wstukaj d/p+1. W ogóle jeśli używasz hell sweepów w juggliach, to zawsze po nich siedzi d+1, ponieważ nie da się tech-rollować. Po p,d,d/p+2 i d/p+2 na CH siedzi dokładnie to samo, co po p,p+2. Jeżeli trafisz na CH p p+3, to optymalny jest półobrot (4), bo hell sweepy jakoś dziwnie siedzą. Po maksymalnie opóźnionym p d,d/p+1 siedzi dokładnie to samo, co po p p+2, tylko że trzeba odrobinę podejść. Po przepchnięciu przeciwnika na ścianę z bliska siedzi 1,1 2 i na gwarancie np. 4. Pamiętaj także, że jeśli przeciwnik wstanie z "gómą nogą" przy ścianie a Ty zablokujesz, to gwarantowane masz p,d,d/p,p+2 i znowu 4. Po zwaleniu oponenta na mur z większej odległości polecam deathfist a po nim 4. Po zbiciu dolnym zawsze siedzi d/p+1 2, a po tym 1 p,d,d/p+4 4,1 d+1. Jeżeli przeciwnik wstaje "sprężynką" - atakuj p,p+2.

Trudne zagrania dla ludzi o zręcznych palcach (i proszę, nie męczcie mnie już w mailach o juggle)!

Marshall Law juggles:

CH t+1,2,1, p p,p+3
SS WS+2, 4,g+3 flip 1,(2),3 tlip p+1 (2) 2 wzdłuż ściany p,p+3+4, 2 2,1 4,3 DS p+3
WS+2, d/p+1, 1,(2) 3. d+2,3
g/p+4, d/p+1, 4,3,4 DS p+3
d/p+2, 1, 1 1, d+2,3
WS+2 4,g+3 DS p+1
d/p+2, 1, 1 1, 1, p,p+4
CH t+1,2,1, SS+2,1,(2) 1
g/p+4, t+2. d d/p,p+1 4 DS p+3
g/p+4, 1 1, 1, DS p+1
g/p+4, d/p+1, 1 2,2,2,2
CH t+1,2,1 d/p+1, d/p+1, d+2,3
CH p+4 1 2 2,2 2
CH p+2~1, WS+4 DS p+2~1
g/p+4, d+1, d+1, WS+4 DS p+3
DS 4,3 p,p p+3
CH d+3,3,4 WS+3 DS p+2~1
SS WS+2, d/t+2 flip (oponent łeci za Twoje plecy) bp d+1 WS+4 DS p+3
g/p+4 t+2, 1,2,3, p+1,(2),2,2
g/p+1, d/p+1, 1 1, d+1, FC d/p,d,d/p+3

Julie Chang juggles:

CH t+3, p,p+1 1 1,1,2
CH t+3, p,p+1, 1 1 d d/p+1,2
g/p+4 1, 1, 1 d d/p+1 2
t+1+2, p,p+1 WS+2,1 1
d/p+2,1, 1, 1 p p+1 d,d/p+1 2
p+1+4 g/pN+4 p,p+1, p,p+1, p,p+1, d,d/p+1,2
g/p+4, 1, 1, 1,1,2
g/p+4 d,d/p+1 d d/p+1, d,d/p+1,2
SS CH p+1+2, t+4 flip p,p+1 p,p+1, p,p+1, d,d/p+1,2
p+1+4, p,p,p na drugą stronę bp 4 flip p,p+1, p,p+1, d,d/p+1,2
g/p+4, p,p+1, p,p+1 p,p+1, p,p+1, p,p+1
CH t+3, p,p+1 1 d/t+3,3

Paul Phoenix juggles:

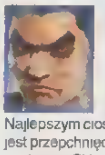
SS d/p+2 d/p+1 1, 1, 2,3
g/p+4 p+4, d+1+2
g/p+4, 1, 1, p,p+3,4 4
g/p+4, 1 1, 1,1 3
g/p+4, 1, 1, 1 1, 1, d,d/p p+2_p,p+2 1
CH p+4 1, 1, 1, 1 d d/p p+2_p,p+2 1
SS WS+2, 1 flip 1 flip 1 flip 1 flip 1 flip d+1+2
CH d d/p,p+1 d d/p p+1, p p+3 4 4
na schylonego p p+4 WS+4 1 1, d,d/t t+2
na schylonego p p+4 d+1, CC+1, 1, 1,2, d d/p,p+2
na schylonego p,p+4, d+1, CC+1, 1, 1 1, d,d/t,t+2

Garść nowych rzeczy



Paul Phoenix

Po przepchnięciu oponenta na ścianę z niewielkiej odległości najlepiej jest zrobić d+1+2, p+1+2 d+1 albo szybko dobić SS+3 i liczyć na to, że przeciwnik nie zablokuje dołem. Jeśli stać w miejscu i czekać na gome kopnięcie z ziemi, po którym siedzi (jeśli go zablokujemy) deathfist - no i znowu p+1+2, d+1, i tak w kółko. Po d/p+2 zawsze siedzi najwięcej bierze p+2 p+1+2, d+1 a po g/p+4 (1) 2, p+1+2 d+1 (obydwa komplety ściągają 47 damage). Po d,d,p p+1 także najmocniejszą rzeczą jest p+2 p+1+2, d+1. Ostatnio wspólnie z Boskonem wyczaliśmy, że można za każdym razem zrobić deathfista 14-klatkowego. Wystarczy tylko dłużej przytrzymać któregoś stępa i w odpowiednim momencie wcisnąć p. Dzięki tej sztuczce można szybciej odpalić wszystkie ciosy z podjazdu i z WS.



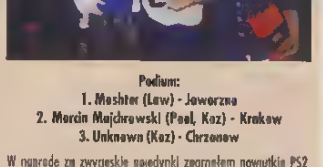
Kazuya Mishima

Po przepchnięciu przeciwnika ne ścianę z bliska siedzi 1,1,2, p,d,d/p+. Jest to bardzo trudne, ale kro 72 damage!

Najlepszym ciosem Kazka przy ścienie nie jest przepchnięcie, tylko WS+2. Jeżeli siądzie na CH, to wtedy sadzisz p+1 2 p+2 p,d d/p+1, i albo dobitka jeśli przeciwnik dalej leży lub poczekaj aż uderzy butem z ziemi i wypłać gwaranta (np. przepchnie WS+2, EWGF itd.). Niedawno także Boskon odkrył moc ciosu d/t+4. Jeżeli trafi, to nie dość że zadaje 17 damage, dodatkowo daje 7 klatek przewagi. Dzięki temu bezkarnie - po trafionym d/t+4 - możemy używać ciosów do 15 klatek animacji (np. d/p+1,p+2, d/p+2, d/p+4). Najlepsze jednak jest to, że jak przeciwnik zablokuje tę kombinację, to nie może nas niczym ukarać. [mashter]

MEDIA MARKT T4 TOURNAMENT - KRAKÓW

27 - 28 IX 2003 w krakowskim Media Markt odbył się turniej T4. Do zawodów zostało przygotowanych 6 oryginalnych standów T4. Automaty te nie były jednak najlepsze, bo nie dość że posiadały zniekształcone kolory na ekrany to w dodatku nie miały możliwości szybkiej wymiany kontrolerów przez co wszyscy uczestnicy zmuszeni byli grać na tych, które już były założone na monetkach. W pierwszy dzień odbyły się eliminacje trwały one grubo ponad 6 godz. Zasady były jeszcze gorsze niż na FB4 w co osobiście nie mogłem uwierzyć. Jedna walka 2 rundy 100% energii brak możliwości konfiguowania klawiszy i najlepsze, można grać tylko zawodnikami z podstawowej dziesiątki! Każdy odzew wyrażający niezadowolenie ze strony Graczy organizatorzy starali się wytłumić chyba najgłupszym argumentem jaki tylko mogli sobie wymyślić tak będzie sprawiedliwie dla wszystkich. Walki eliminacyjne odbywały się na zasadzie całkowitej samowalki - grał kto chciał z kim o zwycięzca zestawał zapisywany do drugiej rundy. Kiedy nieco zirytowany podszedłem i zapytałem się prowadzącego "A co jeśli ten, który przegrał będzie chciał raz jeszcze z kimś walczyć?", ten odpowiedział mi "Spokojnie, ja pamiętam wszystkich, bo to większość klienci Media Markt". Przytłoczony ciężarem tępoty tej wypowiedzi dosłownie zamemłałem. W eliminacjach nie dane mi było widzieć ani jednego konkretnego pojedynku. Jedni grali słabo, drudzy nieprzerwanie narzekali na brak Jina a jeszcze inni serwowali swoim oponentom łomochę. Pawłami, Kazemi i Steve ami. Drugą fazę turnieju rozpoczęło się o godz. 16.17. Najpierw organizatorzy wymyślili, że każdy będzie grał z "komputerem" na Ultra Hard - a zawodnicy, którzy dojdą najdalej przechodzą do finału. Jednak kiedy wszyscy proszę mnie i Boskone polegli na pierwszym zawodniku (doświadczenie w Versusie dużo nie daje w walce z konsolą), stwierdzili, że jednak będę walki systemem pucharowym. Podobnie jak w pierwszej fazie pojedynki trwały nudę i brakiem chęci odrobiny finezji. Około godz. 18.00 zostało wyłonionych 24 najlepszych Graczy łącznie przez eliminacje przewinęło się ponad 100 uczestników. Następnego dnia elita "wczorajszych" zmagań ponownie zjawiła się w centrum handlowym Media Markt i stanęła do walki o tytuł "medialnego pogromcy marketów". W końcu po mieszonych próbach z zmianę zasad prowadzący ugięli się i tak oz walczyliśmy do 2 wygranych walk 150% energii można było także dowolnie konfigurować przyciski. Zostały utworzone 3 mini grupy - osmiosobowe - w których zawodnicy eliminowali się systemem pucharowym aż do wyłonienia najlepszego z każdej z nich. Niestety już w drugiej walce musiałem zmierzyć się z Boskonem, który odkąd tylko zaczął turniejowe zmagania bez przerwy narzekał na jakość przymocowanych padów. Pierwsze starcie minimalnie wygrałem ja (Law vs Eddy). Drugę walkę w tej samej obsadzie przegrałem jednego procenta energii zwyciężył Boskon. W trzeciej, decydującej batalii po której z kolei nieudanej próbie wykonania ciosu Boskon nie wytrzymał i w napadzie furii wyrwał pada razem z maneką ze standu (sowicie przy tym wrzeszcząc). Oczywiście został za to zdyskwalifikowany i podenerwowanym głosem poproszony go o opuszczenie marketu. W dwóch pozostałych grupach zdecydowanie zwyciężali Marcin Majchrowski i Unknown z Chrzanowa (zniknął gdzieś szybko i nie zostawił swoich danych) - to właśnie oni wspólnie ze mną znaleźli się w finale. Graliśmy "każdy z każdym" - do 2 wygranych walk. 3 rundy 150% energii. Najpierw pokonałem Marcina (2,0) obydwie walki w ekspresowym Law vs Paul. Później przyszła kolej na starcie Unknowna z Majchrowskim. Po zaciętym pojedynku (Koz vs Paul) triumf świętował Marcin zwyciężając 2 1. Ostatnią batalię, która decydowała o drugim miejscu wygrałem bez większych problemów 2-0, tym samym wygrywając zawody. Szkoda że Boskonowi nie wytrzymały nerwy bo kto wie, co by mogło się w tej decydującej walce wydarzyć. Jak widać TEKKEN to nie tylko walka na pięści, wymaga także psychicznej odporności.



Podium:
1. Mashter (Law) - Jaworzno
2. Marcin Majchrowski (Paul, Koz) - Kraków
3. Unknown (Koz) - Chrzanów

W nagrodę za zwycięskie pojedynki zgarnąłem nowiutkie PS2. Marcin otrzymał PS One a Unknown dostał limitowaną wersję T4 (dwuwonie edycja marzeń). Turniej ten pod każdym względem (oprócz nagród) uważam za gorszy niż FB4 w Warszawie. Naprawdę nie wiem dlaczego za takie "uroczystości" zabierają się ludzie, którzy nie mają pojęcia ani o przeprowadzeniu turniejów, ani o poruszanej tematyce. [mashter]

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe.

W KTÓREJ (DOKŁADNIE) CZĘŚCI STREET FIGHTER PO RAZ PIERWSZY POJAWIŁA SIĘ CAMMY?

Zasady takie jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są rozne upominki: Memory Cardy, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi można odzielać dnia 29.10.2003 r. pod numerem **0501 391 911** od godziny 21.00. TIP: czas = koniec z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wcześniej telefon będzie wyłączony, albo nie odbierany. Telefon zostanie wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#74 oj, ponownie były problemy, choć pytanie wydawało się mieć niezbyt wysoką ustawiony poziom trudności. W pierwszej części TEKKEN bossem był oczywiście Heihachi, zaś stanowisko sub-bossa piastowały następujące postacie (odpowiednie dla każdego zawodnika): Armor King, Prototype Jack, Wang, Kunie, Ganryu, Kunimitsu, Anna oraz Lee. Prawidłowa na to pytanie odpowiedzieli Marcin Gawin, Łukasz Unisanlowicz oraz Kamil Celej. Gratulujemy!

Listy - kąciki



Przyszła pora na drugiego z debiutantów VF4 E. Oto mroczny, tajemniczy, ciężki w sterowaniu judoka Goh Hinogami [kali]

GOH HINOGAMI



Kraj: Japonia
Data urodzenia: ... nieznana
Grupa Krwi: ... A9
Zawód: ... zabójca
Hobby: ... zbieranie srebrnych gadżetów
Wzrost: ... 176 cm
Waga: ... 66 kg
Styl walki: ... Judo

Jó jest organizacją zła zdarzały się więc przypadki, gdy wewnętrzny informator próbował ją wystawić. Jednakże w obrębie Jó istnieje specjalny oddział, którego specjalnością jest eksterminacja podobnych zdrajców. Na jego potrzeby porywane są sieroty tak chłopcy jak i dziewczynki, które następnie przeszkala się do roli doskonałych zabójców; co więcej, wiele organizacji zrzeszających zabójców powstało w ten sposób. Azjata Gak Hinagami jest właśnie jednym z takich zabójców

Jego ojciec był ekspertem w judo. Zezdrosny przyjaciel, którego karierę spotkała nie powiodła zebł ojca Goha. Wkrótce po tym organizacja odnalazła młodego Hinagamiego i przeszkaliła na zamachowca. Dostał odgórne rozkazy i przystąpił do World Fighting Tournament, by odesłać startujących w niej z nią nieprzyjaciół.

ZAPAMIĘTAJ

SHRM - Shoulder Ram - (d),p+P+K
Tsukami = Grab - np. po low throw d+P+K+G - specjalny uchwycenie przeciwnika, otwierające nowe opcje.
270+P+G - gwoli przypomnienia - rzut, wykonywany kombinacją g,t,d,p+P+G, lub d,t,g,p+P+G

Goh, najmroczniejszy spośród zawodników VF, jest postacią zupełnie admienną od długiego debiutanta, Brada. A to i tak mała powiedziane, bo gościu jest generalnie bardzo aryginalną postacią - czy ktoś z Was widział kiedykolwiek wcześniej, w jakimkolwiek mordobiciu wojownika specjalizującego się w judo? Wiele osób zastanawiało się, jak AM2 rozwiąże kwestię dopasowania takiego zawodnika na potrzeby systemu VF4 E. Trzeba przyznać, że ekipa Yu Suzuki bardzo dobrze rozwiązała problematyczny temat kopniakow, paradoksalnie sobie wyśmienicie z opracowaniem tej nowej postaci i daje się łatwo zauważyć, że naprawdę mamy tu do czynienia z judoką. Osoby, którym terminy "Osotogari" i "Uchimata" nie są obce, będą z pewnością Gohem zachwycone. Jednak jedno trzeba przyznać i jasno sobie powiedzieć na samym początek: Gah zdecydowanie nie jest postacią, którą łatwo opanawac, by klepac wszystkich daokoła. Judoka jest zawodnikiem dla ambitnych i raczej zaawansowanych. Graczy, a skuterzne kierowanie nim wymaga długich treningów i przemyślanej taktyki. nie ma tu miejsca na bezmyślne klepanie dawalnych kombinacji. Jego ciosy mają kryttyczne małyy zasięg, brakuje mu jakichś kankretnieyszych ciosów na low, prawie w ogóle nie ma stringów, tylko pojedyncze uderzenia, kwestia juggle starterów pozostawia wiele do życzenia, same zas juggle z pewnoscią nie zadowolą miłosnikow wymyślnej zanglerki przeciwnikom. Mała tego. Goh jest postacią, ktoca posiada chyba najmniej ciosow w VF4 E. Mimo wszystko jest to bardzo ciekawy zawadnik, siła jego akcji tkwi w przemyślanych sabaki, ciosach wywołujących specjalne efekty (Force Crouch stuggecy, Stomache Crumble), a przede wszystkim w rzutach. od licznych zwykłych, poprzez Low Throws i Ground Throws (na kucniętego/leżącego), do słynnego Tsukami (zwka Grab) oraz kilku woznych Hit Throws, czyli niewyrywalnych rzutów, wklepywanych niemalże jest frame'owa (mała "akienka" klatek na klepnięcie kambinacji), jaka kontynuacja odpowiednia trafionego specjalnego ciosu. Znaczenie Ground Throws jest o tyle większe, że zowsze mozesz je wykonywać z kierunkiem d lub dp, co atrudnia ucieczkę przeciwnikowi. Zwycięstwa Gohem z pewnością nie będą łatwo przychodziły, ale zapewniam Wes ze w dobrych rękach postać ta stanowi śmiertelne zagrożenie. Przeciwnicy niespecjalnie znający tą postać mogą przegrywać rundy, niemalże nie mając wpływu na akcję.

Na początek, zanim przejdziemy do różnych akcji, charakterystyki ciosow, gwoli antaw itd., rzecz nadzędno co powinieneś przeowczyć "na sucho" i dopracować do perfek cji. Przede wszystkim - SHRM, czyli Shoulder Ram, jakże ważny "bar" Goha. Normalnie wykonuje się go poprzez (d),p+P+K, ale stosowanie tego ciosu z kucnięcia jest zbyt przewidywalne dla przeciwnika; co najczęściej wiąże się z udanym Evade. Powinnes więc nauczyc się szybko wykonywać ten cios z pozycji stojącej, bądź też po różnych ciosach (np stojącym P), co wymaga buNarowania - cios wykonujesz poprzez dp,dp+P+K. SHRM ma oczywiście bardzo wysoki priorytet, rzęsta przechodzi nad wysokimi atakami, a jedyną wadą jest to, że przeciwnik ma gwarantty na zablokowaniu. Trafienia zas, nawet kucniętego przeciwnika, daja stagger a. Po nim mozna spróbować ziobić błyskawicznie t,p+P [... kantynuacje. Wchodzi, jezeli przeciwnik ma problemy ze stuggle'owaniem), bądź też Crouch Dash, po którym mozemy sprobować rzutu, bądź wyjechac z drugim SHRM p+K, albo t,p+P+K - wspaniałe trah przeciwnika jezeli będzie próbował kontratuku i dabia, jezeli wczesniej męczyłes przeciwnika po staggerze różnymi izutami, np. 27D+P+G) Jezeli probuja d+P, swietne sprawdzi się p,p+P-CH t+P+G, bądź też sabaki t,dp+P+K i kontynuacja. A jeżeli blokują wysoka p,p+K+G,t+P+G, a generalnie na atakujących juggle starter t+P+K. Ponadto przeciwcz wszystkie Hit Throws, zabys później, w trakcie walki, nie miał problemów z odpowiednim timingiem. Na Hit Throws Goha składają się

p,p+P - CH - t+P+G - łokiec, wchodzący bardzo dobrze jako kontratak na d+P
dp+K+G - CH - p+P+G (omówiane niżej)
p,p+K+G, t+P+G

To ostatnie jest o tyle wazne i ciekawe, ze pozwala Ci wykonac Hit Throw niezaleznie od rodzaju trafienia, a nawet w przypadku, jezeli atak dosięgnie BLDKUJACEGD przeciwnika, co patrząc bycz bardzo przydatne w przypadku turtlerów - szczególnie gdy napierw odepchniemy przeciwnika udanym staggerem

Goh moze i posiada mały zasięg atakow, ale z pewnoscią nie jest wolną postacią. Najszybszym jego ciosem na MID jest łokiec dp+P, który daja staggera na kucniętych i 4 klatki przewagi przy MC co zdarza się często i pozwala na przejęcie inicjatywy. Po staggerze bawisz się z przeciwnikiem w zgadywankę - K _ rzut _ p+K, bądź w akcje podobne jak po SHRM. Bardzo ważną izocą w arsenale tej postaci jest też polmia t,p+P podobna do tej, którą posiada Lau. Jest to rownież jeden z ważniejszych juggle starterów, choć umożliwia kantynuacje dopiero z przy MC. Jest BARDZO szybki, a w przypadku zablokowania nie narazi Cię na żadną karę ze strony wroga. Świetnie sprawdza się w wielu mitiscach - np po Twarm zablokowanym P, cios t,p+P zje kontratak przeciwnika, trafiając na MC. Jezeli trafisz w zwykły sposób, przeciwnik maze próbowoc zotrzymac Cię przed dalszym atakowaniem, np. poprzez d+P, z tego powodu po zablokowanym t,p+P nie ruszaj się, a jezeli wróg wyskoczy z d+P, to trafi w powietrze, co otwiera Ci możliwość wykonania Low Throw. Wbrew pozorom, judoka posiada całkiem zacne kopnięcia, spośród których wyróżnia się podstawowe, zwykłe K. Jest bardzo szybkie, posiadające niezły jak na Goha zasięg a do tego przy trafieniu na CH solidnie odpychające przeciwnika - mozna następnie wyjechać z t,p+K, albo t,p+P (zatrzymą szarżującego), bądź p,p+K+G,t+P+G na blokujących. Po trafionym K mozesz też połączyć z Crouch Dashem i zgadywanką (wszystkimi rzutyl). Kopniak ten ma też kluczowe znaczenie w szczególności brzegu areny - potrafi ze pewnie ring out, ow. Heavy Wall Staggera. K często dobrze wchodzi po trafieniu napierw czasem d+P. Nieco walniejsze, lecz przydatne jest też kopnięcie dp+K, które zwala przeciwnika z nóg (spróbuj wyjechac po nim z SHRM). Wyśmienite za to jest t,p+K ktore ma bardzo duzy zasięg a w dodatku - co jest bardzo wazne - jest to sabaki na wrogie kopnięcia (HK, MK, SK). Ta oznacza, ze cios przebija też Half Spinning Mid Kising Attacks i idealnie wejdzie gdy przeciwnik będzie wstawał z wysokim kopnięciem np po rzucie 27D+P+G, lub P+G, a najlepiej po hcb+P+G i t+P+G. Kopnięcie t,p+K przydaje się do kontynuowania naporu na przeciwnika po odsunięciu go np. staggerem. Trafienie na MC oznacza Stomache Crumble po którym mozesz sprobować Low Throw, czy tez innych akcji (patrz do sekcji juggle), a przy zwykłym trafieniu daje Ci 3 - 4 klatki przewagi. Kopnięcia Goh posiada całkiem niezłe, co innego z juggle starterami. Kalanke - p+K jest niespecjalnie wybitnym ciosem, mającym zastosowanie jak po większość kolanek w grze, ale przydatna jest tylko i wyłącznie przy MC - mozesz wtedy połączać z Low Throw, albo spróbować t+P, Low Throw (ale to już nie jest gwarantowane, mozesz jednak bawić się w zgadywankę z przeciwnikiem). Po MC p+K mozesz też spróbować wybić poprzez t+P+K, połączać z t,p+P+K, albo po prostu dokańczyć przez p+P+K P. Kalenka sadź tylko po przewodzie klatek - np po trafieniu stojącym punchem, czy tez dp+P. Wspomniana powyżej t+P+K jest jedynym "normalnym" juggle starterem. Jest to jednak chelmnie walny otak, który powinienes wykonywać praktycznie tylko po staggerach i sytuacjach, w których przeciwnik trafia w powietrze. Jeżeli jednak go nacharge'ujesz, to po trafieniu nie wybije, lecz stanie się potężnym ciosem otwierającym wiele możliwości. Od zgodywanki z d+K, p+P,P, do - przy zablokowaniu t+P (i proba Low Throw) _ p+P+K,P _ dp+K. Zastosowanie w tej sytuacji znajduja tez wspomniany Hit Throw p,p+K+G i t+P+G.

Zapamiętaj sobie jednak, że zderzanie przeciwnikowm energii nie posłuży Ci jeszcze, ale rzuty - szczególne Low Throws, Groned Throws i Grab, oraz akcje do nich prowadzące. Zawodnik ten niezbyt często wybija przeciwnika w powietrze, ale ze ta posiada liczne ciosy wywołujące Force Crouch (uderzenia mające za zadanie wzbudzić rzut poprzez d+P, lub po prostu wstać, ale generalnie w trakcie walki jest całkiem spore prawdopodobieństwo, że po spowodzeniu wroga do partnera uda Ci się go złapać poprzez dp+P+K+G, bądź d+P+K+G. Jeżeb przeciwnik usilnie przeżywa Ci Low Throws poprzez d+P, pamiętaj, że do w takich przypadkach idealnie sprawdzają się takie rzeczy, jak p,p+P,t+P+G, kalanka p+K, czy też SHKM. Warte też wnedzieć, że w przypadku trafienia na MC ciosem t+P (bardzo silne uderzenie dające ogromną przewagę klatek), lub dt+K (swoją drogą świat trap), mosz zawsze gwarantowany Low Throw. Force Crouch wywołują także p,p+P+K, które jest jeszcze problematyczne w stosowaniu ze względu na komendę (są lepsze rzeczy do walki w zwarciu) oraz p+P+K, oba ciosy przydają się także do kończenia juggli bo dają Slam i jeżeli przeciwnik nie zrobi TR (ciężka sprawa w takich przypadkach), możemy wtedy pokusić się o Ground Throw - rzut na leżącym przeciwniku. Ponadto p+P+K przydaje się w trakcie customów i walki w zwarciu, a przy trafieniu na MC zapewnia całe combo, tzn. p+P+K P. I wreszcie bardzo wazna kombinacja - p+P. Same p+P jest szybkim ciosem, trafiającym w dodatku na MID, więc dobrze sprawdza się w trakcie walki w zwarciu. Przy MC długie uderzenie jest gwarantowane poza tym można je opóźniać, a daje na MC 5 do 7 klatek przewagi oraz Force Crouch. Z powodu możliwości opóźnienia ciosu bardzo dobre efekty przynosi więc miksowanie p+P->rzut z p+P, kalanka i p+P.P. Warto też wspomnieć o t,p+P+K, które jest sabaku na wrogie kalanka (te akurat można często przewidzieć), a już przy zwykłym trafieniu daje Stomache Crumble, które mozesz kontynuować przez Low Throw lub juggle (mozesz też dołożyć t+P i dopiero Low Throw, ale Low Throw nie jest już gwarantowany).

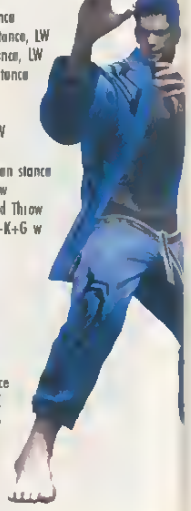
Jezeli chodzi o ciosy na low, Goh nie posiada zadnych na prawdę groźnych technik. To sprawia, ze przeciwnik dość pewnie czuje się blokując wysoko i bardzo dobrze! W obrębie pozorom, co nieco przydatnego można tutaj znaleźć, a ciosy na low znajdują się raczej lubią wchodzić poza tym małą spory zasięg. Dość niebezpieczne, ale przydatne jest dp+K+G. Goh przy tym ciosie robi niewielkie podejście z kucnięciem przechodzi więc pod wysokimi ciosami. Poza tym, cios ów do się ubijać tylko w jedną stronę. Świetnie przydaje się do pekingu (zasięg!), a przy MC otwiera drogę do Hit Throw (p+P+G). Przy normalnym trafieniu warta pojechac z SHRM. Podobnie w przypadku t,dp+P (świetny zasięg!). Jedynie solidną podcinką jest dt+K+G, które tak na MC, jak i nawet na minoi conatai (w trakcie fazy recovery wrogiego ataku) zwala z nog. Jeżeli trafisz tym ciosem normalnie, wielce prawdopodobne jest, ze przeciwnik paleci z d+P. Nic wtedy nie rob, zaczekaj i pojedź z Low Throw. Zostają jeszcze dwa, dość ciekawie wyglądające zagrania. Fajnie wygląda d _ g + P+K, lecz nadaje się praktycznie tylko do omijania Low Punchy, czasem jednak zdarzy się złapac przeciwnika w trakcie evade. Jest dość wolne, niespecjalnie unika wrogich ataków, ale przy trafieniu daje Ci sporą przewagę klatek (rzucaj!). Kaczej zbyt często nie korzystaj z tego zagrania. Co innego d _ g +K+G, które jednak należy stosować z głową. Nadaje się praktycznie tylko jako odpowiedź na wrogie Evade i jest to niemalże jedyny obok K+G i sweepow (oraz oczywiście rzutu) - skuterzny kratistak na sidestepujących przeciwników. A jak siądzie, mozesz spróbować Low Thraw. Wchodzi często po trafionym d_g+P+K, a także gdy przeciwnik robi Tech Kalle (wazne!)

W kwestii rzutow warta wspomnieć, że pa posiadającym spory zasięg p,p+P+G wchodzi SHRM, albo g+P _ p,p+P, co wyraznie (nawet dwukrotnie) zwiększa obrażenia. Na ciężkich przeciwników (Walt Jeffry) wejdzie nawet K+G. Mozna też spróbować akcji p,p+P+G, p+P+K _ p,p+P+K _ rzut na leżącego (przeciwnik mozę TK, ale nie jest to zbyt łatwe wskutek Slam). Wspomniane Low Throws po Stomache Crumble nie są zalecane przy przeciwniku niezle bufferującym ucieczki z rzutow, gdyż Goh posiada tylko dwa rodzaje Low Throws, z których łatwo wbuffierować ucieczki (dp+P+K+G, d+P+K+G). Bardzo dobre jest też dp,dp+P+G - praktycznie nieuwyrywalny rzut, bo przeciwnik w celu ucieczki musi klepnąć dp,dp+P+G. Po tym rzucie mamy gwarantowany Ground Throw, a przy brzegu areny wyrzucenie przeciwnika za ring, bądź umożliwiona Wall Combo. No i zostają wreszcie słynne i bardzo charakterystyczne Tsukami, często określane mianem "Grab". Przechodzisz do niego po udanym sabaki na low punch przeciwnika, czyli po t,dp+P+K, p+P+G. Najczęściej jednak do Grab przechodzisz w dwóch sytuacjach - po rzucie na kucniętego, d+P+K+G, albo poprzez sabaki P+K,P+G. To ostatnie pozwala Ci przejść do Grab nawet w przypadku nie przechwycenia wrogiego ciosu (czyli na sucho). Sabaki te przechwytuje wiele ciosow - HP MP HE, EL - i wprost GENIALNIE sprawdzo się da wcinania w środku combosów składających z punchy! Naprawdę polecam przećwiczyć, jak wygodnie można wcinać się nim we wrogie stringi - te potężna bima. Co mozemy zrobić po chwycaniu przeciwnika? Można go odepchnąć poprzez P _ K _ G, co otwiera nam drogę do pojedynczych, gwarantowanych ciosów, nie polecam jednak tego stosowac, gdyż z Tsukami mamy możliwość zadzierania przeciwnikowm znacznie większej ilości energii. Esencją Grab są rzuty i przemieszczanie przeciwnika w każdą z czterech stron - możliwe jest co najwyżej dwukrotne przemieszczenie przeciwnika. Opanenta przemieszcza się nie tylko w celu lepszego usytuowania w ringu, ale przede wszystkim w celu zwiększenia siły rzutów - ten najmocniejsze związane są własnie z dwukrotnym przemieszczeniem, z czego drugie przemieszczane wiąze się już z kierunkiem, z jakim wcisnemy P+G (tzn. np. t, t+P+G). Generalnie najsilniejsze rzuty wiążą się z dwukrotnie wklepanym donym kierunkiem po przemieszczeniu p _ t najmocniejsze rzuty będą po p_t +P+G, a najsłabsze po d_g +P+G. O ro się jednak tutaj wszystko rozbija, to zgadywanka z przeciwnikiem. Wyrywanie z Grab wymaga po prostu wciśnięcia przez przeciwnika kierunku przeciwnego do tego, w który mosz zamiar go przemieścić/rzucić (np. aby wyrwać się z Grab p, g+P+G przeciwnik musi nacisnąć t przy pierwszym przemieszczeniu, albo d przy drugim).

I ta by była na tyle. Nigdy nie rob P,P, nie zapominaj o t,dp+P+K - bardzo wezwym sabaki na Low Punche, troszkę podobnym jak u Vanessy. Jezali tylka potrafisz przewidywac wrogie LP, nie omieszkaj korzystać z tej techniki, bo mozesz dzięki temu solidnie dekapac przeciwnikowi zeiknij do sekcji juggle. Gianne Gohem wymaga niemalże automatycznych reakcji w odpowiednich sytuacjach, a także umiejętnej i przemyślanej walki w zwarciu i częstego korzystania z Low i Ground Throws.

JUGGLE (uwaga - d+P enlazy wciskać z minimalnym opaz nieniem)

MC t,p+P, P, K
MC t,p+P, P, p+K
MC t,p+P, P, SHKM (buffierowac dp,dp,p)
MC t,p+P, P, Crauch Dash p+P,P, dp+P lub rzut na leżącego - open stance, nie gwarantowane
MC t,p+P, P, p+P+K, dp+P lub rzut na leżącego closed stance, nie gwarantowane
MC t,p+P, P, p,p+P+K, dp+P lub izut en leżącego - open stance, nie gwarantowane
t+P+K, P, SHKM
t+P+K, P, P, K
t+P+K, P, p+P,P - open stance
t+P+K, P, P, SHRM - open stance, LW
t+P+K, P, p+P,P - closed stance, LW
t+P+K, P, t,p+P K - closed stance
LW i niektore MW
MC p+K, t+P+K, P, K
MC p+K, t+P+K, P, P, K - LW
MC p+K, t+P+K, P, P SNKM
MC p+K, t+P+K, p+P,P - open stance
MC p+K t,p+P+K, Low Throw
MC p+K, d _ g+K+G, Graoud Throw - open stance dla MW i d_g+K+G w stronę brzucha przeciwnika
MC t,p+K, d+P, K
MC t,p+K, SNRM
t,p+P+K, d+P, K
t,p+P+K, SHKM
MC dp+K, d+K
MC dp+K, K - open stance
MC dp+K, P, K - closed stance
t,dp+P+K, t,p+P+K, d+P, K
t,dp+P+K, p,p+K+G,t+P+G
t,dp+P+K, t+P+K, P, K (lub inny juggle po t+P+K)



Kącik WYŚCIGOWY 55



Hejka!!! Wszystko, co piękne, szybko się kończy. Ślub przeleciał, goście rozjechali się do domów, prezenty rozpakowane, jedynie wódki zostało na następne 100 lat. Było fajowo, jednak czas najwyższy zabierać się do roboty, bo nikt za nikogo robić nie będzie. Tym razem przygotowałem dla Was charakterystyki najlepszych colinowców w Polsce, szczegółowe reguły do turnieju GT(1), krzyżówkę i forum ze znanym już pytaniem. Jest też Telextreme z nowym pytankiem i nowe czasy do Checkpointu. Jest co czytać, więc nie będę Was tu zanudzał, a i mi przyda się trochę odpoczynku, bo tak "stresogennego" okresu dawno w życiu nie miałem. Wybaczcie, spadam zregenerować siły, do usłyszenia za miesiąc.



PS. Wielki dzięki za wszystkie życzenia z okazji ślubu.
KONTAKT gamera@go2.pl, tel dom (0-prefiks-32) 244 15 52, tel kom. 0603 564-172
listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

TURNIEJ DOMOWY
COLIN 3 - FINAŁ

Cóż to był za finał!!! Tylko niecała cztery sekundy zawayły o zwycięstwie. Piękna walka. To samo tyczy się rozgrywki o trzecie miejsce. Obaj Darkowie nie odpuścili i choć jednemu z nich puściły nerwy i nie wytrzymał napięcia, walczył do końca - postawa godna profesjonalisty. Jeszcze raz wielkia gratulacje dla całej czwórki. Oto szczegółowa rozpiska z tej fazy turnieju i na koniec krótka charakterystyka najlepszych z najlepszych w COLINa 3

FINAŁ:
1) Hiszpania - 6 (Mitsubishi Lancer Evo VII - czerwony model)
2) Grecja - 3 (Ford Focus RS WRC 01)
3) Japonia - 1 (Subaru Impreza 22B STI)
4) Australia - 5 (Ford RS 200)
5) UK - 2 (Metro 6R4)
6) USA - 4 (Lancia 037)
7) Szwecja - 7 (Subaru Impreza WRX (44S) - czarny model)
8) Finlandia - 4 (Citroen Xsara)

Zwycięzca - I miejsce w turnieju:
PRZEMYSŁAW BEDNAREK
Suma czasów jego przejazdów
22,01,78

II miejsce w turnieju: EMILIAN LEWICKI
Suma czasów jego przejazdów
22,05,73

Różnica 3,95

O TRZECIE MIEJSCE:
1) Hiszpania - 6 (Subaru Impreza 22B STI)
2) Grecja - 3 (Mitsubishi Lancer Evo VII - czerwony model)
3) Japonia - 1 (Subaru Impreza WRX (44S) - czerny model)
4) Australia - 5 (Metro 6R4)
5) UK - 2 (Ford Focus RS WRC 01)
6) USA - 4 (Citroen Xsara)
7) Szwacja - 7 (Lancia 037)
8) Finlandia - 4 (Ford RS 200)

III miejsce w turnieju: Dariusz Lisowski
Suma czasow jego przejazdow
22,12,76

IV miejsce w turnieju: Dariusz Płachecki
Suma czasow jego przejazdów
22,28,44

Różnica 15 68

AUTOR: WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył 03-03-2003
Skąd Ruda Śląska

D Wysłany 6-10 2003 10 02 (cytuj)

Nie sądziłem, że "zalejecie" mnie lokalnym postarni o najlepszej furze w grach. Dzisiaj kolejna dawka Waszych refleksji na ten temat

TEMATY DO DYSKUSJI:
"Najgorsza gra wyścigowa w którą miałes okazję zagrać?"
"Licencje w GRAN TURISMO - konieczność czy niepotrzebny dodatek?"
▶ "Najlepsza fura jaka pojawiła się w wyścigach (i dlaczego właśnie ona)?" - kontynuacja
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego (jeśli tak sądzisz) są one lepsze od innych wyścigów (np. NASCAR, WRC, F1 itp.)
"Kącik wyścigowy" - czy podobe Ci się obecna formą przekazywania w nim informacji - czego jest w nim za dużo a czego za mało?"
Nie mogę zadnej z konsol dostępnych na rynku, jakie wyścigi zawarzyłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie ta a nie inna?"

profil pw email www

Najlepsza fura jaka pojawiła się w wyścigach (i dlaczego właśnie ona)?

D Wysłany 05 09 2003 14 40 (cytuj)

(...) Seria NFS i debeściocki McLarenik to było to. Nie dość że ta samochod moich marzeń, to jak na razie żadna poważna gierą wyścigowa nie miała go w swoich opcjach. Tego kapa na starcie i tej przyczepności na drodze może mu zazdrościć nawet słynne (nie słynne) Escuda z GT, które łupię i uważam że jest dla laików, którzy szybka chcą przejść grę. (...) Mateusz Kubica z Dąbrowy Górniczej

(...) Może się wyłamię, ale mam dość tych czterokołowców czy dwukołowców, które tylko smrodzą na naszych drogach. Moim marzeniem jest pojazd w rodzaju czegoś podobnego do maszin z WIPEOUTa. No, w ostatecznosci wystarczyłby poduszkowiec, ale takiej gry wyścigowej jeszcze nie widziałem. ( )
Damian Gadola z Łazisk

(...) Najlepszym pojazdami w grach wyścigowych są motory!!! Jestem maniakiem speedwaya i zal mnie ściska, ze na pieczu grają w takie gierki, a my konsolowcy nie mozemy. Na otarcie łez zostaje tylko Moto GP i niezawodne scigacze, na ktorych jazda ta juz nie ta samo (..)
Damian Sosadzin z Czanca

(...) Valentino Rossi!!! Mój pupil idzie na kolejnego mistrza. Chcecie najlepszy samochod w grach? Coz, wolę motory i bez zbędnych pytan wybieram Hondę z Moto GP3. Najlepszy scigacz w całej serii i bez wątpienia jedna z lepszych scigałek jakie grałem w życiu. ( )
Krzysztof Brzózka z Bytomia

(...) Najlepsza na swiecie jest Mazda Demio z GRAN TURISMO. Ten "powur" slimaka, ta sylwetka kartonu i ten mruczący jak zdezelowany radwoodbornik silnik uwielbiam i cenię ponad wszystko. A teraz poważnie, marka się zgadza, ale nie Demio, a Mazda RX 8, ktorej sylwetka wyciska łzy w moich oczach. Ten samochod nadaje na takich falach, ze człowiek zakochuje się w nim od pierwszego wejrzenia. GRAN TURISMO rządzi w grach wyścigowych, bo tylko tam można zobaczyc samochody, ktore ludzie znają tylko z opowieści. (...) Norbert Mateja z Warszawy

(...) Co masz na myśli? Owe fury? Ja akurat stawiam w grze na cos zupełnie innego i nie uważam samochody za najważniejszą rzecz w grze. Równie dobrze mogę jeździć wielbłądem. Wazne jednak aby zabawa odwzorowywała prawdziwą jazdę na dwugarbnym zwierzaku. Najlepsza fura? Każda jest najlepsza, bez względu na markę... Ale osobiście faworyzuję Dodge Viper GT-S, inaczej zwany Venom 400. (...) dead_sea_salt@wp.pl

(...) Mnie swego czasu najwięcej satysfakcji sprawiła jazdzenie Mitsubishi Eclipse po lataln tuningu w grze GRAN TURISMO. Może osiągi tego samochodu nie powalały na kolana, ale naprawdę świetnie mi się nim jeździło. (...) SETH

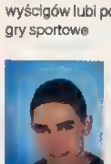
(...) Dla mnie najlepszą furą jest Dodge Viper! Niestety w wielu grach gra się nim strasznie (seria TEST DRIVE), ale na przykład w GT jest świetny! Z wyglądu, kopie zady takim samochodom jak Corvetta czy Ferrari (moja zdanie). Napęd na tył tworzy z tego samochodu potwora. Po opanowaniu jest świetny. (...) Marcin Pająk ze Skawiny

profil pw email www

Oto czwórka najlepszych colinowców w Polsce



PRZEMYSŁAW BEDNAREK
I miejsce w turnieju
Przemek to były pececiarz, który dzięki PS2 "nawrócił się" i wstąpił do grona konsolowców. Jak sam mówi, w wyścigi gra od zawsze, jak daleko sięga pamięcią, a zerwanych nocy w dwie poprzednie części COLINa (na PC-ta) nigdy nie będzie żałował. Cały czas grał na padzie, więc przejście na konsolę nie sprawiło mu większych problemów. Obecnie oprócz COLINa zagrywe się w WRC2 i GRAN TURISMO 3 które to notabene przyczyniło się do zakupu PS2. W przerwach od wyścigów lubi pograć z kumplami w piłkę kopaną (PES) i w inne gry sportowe.



EMILIAN LEWICKI
II miejsce w turnieju
Emilian mieszka w Cerkwicy i ma dwie miłości: jedna to jego ukochana, która jak mało która dziewczyna podziela jego "przysiadki" na konsoli i granie na niej (sama też do mnie dzwoni o nowe czasy konkurancji w imieniu Emilka), druga to, jak się można domyślić, konsola i COLIN, na ktorego punkcie jest w pozytywny sposób zwichrowany. Emilian ma 20 lat, z czego połowę spędził przy wszystkim, w co się dało pograć, bo już jako dziesięciolatek, zamiast łopatki w piaskownicy, ściskał pada. Na dzień dzisiejszy posiada X-a i PS2. Wcześniej miał też PSX-e i DeCeka. Oprócz strategii i RPG, gra we wszystkie gatunki gier, a najbardziej lubi wyścigi, przygodówki i bijatyki.



DARIUSZ LISOWSKI
III miejsce w turnieju
Mania grania powstała u Darka przy okazji kupowania synowi różnych konsol. Były to między innymi Pegasus, MegaDrive, PSX, PS2 na których często pogrywał. Na dobre zaczął grać od ukazania się Formuły 1 na PSX'a. Później już przesiadł się na rajdówki: COLIN i V-RALLY (dla odmiany gra też w PES). I tak mu zostało do dzisiaj. Kiedyś grał więcej, ale teraz wystarcza mu średnio dwie godzinki dziennie. Obecnie "walczy" w COLINa 3, ale jak sam mówi najbardziej ceni V-RALLY 2, gdzie wyeliminowano ścinki, które to denerwują go w tych rodzajach wyścigów, wypaczające prawdziwe umiejętności Gracza.



DARIUSZ PŁACHECKI
IV miejsce w turnieju
Darek Płachecki z Torunia - 28 lat, żona Magda oraz córka Weronika (16 miesięcy, oczko w głowie tatusia). Konsole ma tylko i wyłącznie dla gier wyścigowych, a ulubione sagi to COLIN oraz TOCA. Poza tym WRC2 oraz serie GRAN TURISMO.

DOMOWY TURNIEJ GRAN TURISMO

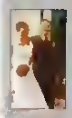
Czas przedstawić zasady i reguły turnieju GT(1). Pierwsza tura, w której znajdzie się 16 grup (zawodnicy przy zapisie zostali poinformowani, gdzie się znajdują), rozgrywać się będzie na dwóch torach, dwoma samochodami. Suma obu czasów wyłoni mistrza grupy, który przejdzie dalej. Tym samym pozostanie na polu boju 16 zawodników, którzy zostaną podzieleni na kolejne 4 grupy. Tutaj także zwycięza tylko mistrz (ilość konkurencji i samochodów jeszcze w trakcie ustalania). Na koniec z finałowej czwórki, inaczej jak dotychczas, utworzymy grupę I po trzeciej, ostatniej już turze otrzymamy kolejność wiązącą. Forma przekazania wyników nie zmienia się - nedal w dzień turnieju trzeba będzie do mnie zadzwonić i przed upływem 2 godzin oddzwonić z uzyskanymi czasami. Nagrywać trzebe będzie wszystko, tak by nie było żadnych pretensji o oszukiwanie i stosowanie kodów. Należy pamiętać by data stempla pocztowego na wysłanej kesecie nie przekraczała 2 dni od startu.

Oto terminy dla grup w pierwszej turze turnieju:
Grupa 1 do 4 - 4 listopad (16 00 - 22 00)
Grupe 5 do 8 - 5 listopad (16 00 - 22 00)
Grupa 9 do 12 - 6 listopad (16 00 - 22 00)
Grupa 13 do 16 - 7 listoped (16 00 - 22 00)

Jeśli komuś nie pasuje termin, proszę mnie o tym wcześniej poinformować, byśmy mogli wybrać inny, wspólnie nam pasujący dzień.

Piła

WSPOMNIENIA



W pewien jesienny dzień do mojego brata przyszedł kumpel (Nikiel) i przyniósł jakieś szare pudełko. Odpalił TOTAL NBA 97 i w tym momencie szczęka nam opadła. Amiga od tego czasu poszła w kąt a my zaczęliśmy kombinować "kapustę" na Soniaka.

Po pierwsze gry wystałem brata na giełdę do Katowic. Przywiózł F1 97 i GRAN TURISMO. No i się zaczęło. Na zmianę ze spaniem i pracą - granie przez cały tydzień, a w weekend wyjazd na giełdę z kumplami których z tygodnia na tydzień przybywało. Najwięcej czasu w tamtym okresie poświęciłem GRAN TURISMO. Nie raz z kumplem umawiałem się na nocne maratony, by zaliczać licencje "na złoto" albo srubować czasy. Raz nawet usnąłem za "kierownicą" w GT. Pokonywałem jeden z długodystansowych wyścigów i przymknąłem oczy (tylko na chwilkę). Po jakimś czasie szalejący Dual w moich łapskach uświadomił mi, że jadę po trawie prosto w bandę. Gdyby nie wstrząsy, obudziłbym się rano :)

Wspominane czasy spędziłem na zmianę z GT, F1 '97 i DUKE NUKEM 3D. Nocne maratony i walki na LINKu porąbały nam tak w głowach, że po pewnym czasie idąc drogą miałem wrażenie, że zza rogu wyskoczy jakiś wieprz z giwerą i będzie walić do mnie z ołowiu. Ha, a te sny - gdy zamiast jakichś fajnych lasek przyśnił mi się etap z "trylogii obcego". Nieraz też, po zamknięciu oczu, ukazywały mi się plany przejścia jakiegoś poziomu, którego nie mogłem ukończyć. Najlepsze jednak były przebudzenia. Często w tym momencie przypomniało mi się, że w etapie, który męczyłem kilka dni, gdzieś był klucz. Eureka! Potrafiłem w środku nocy wstać, włączyć konsolę i grać do rana, aż budzik oznajmił mi, że pora wyjść do pracy. Biada jak nie mogłem czegoś zaliczyć - byłem tak wściekły, że nieraz ściana nośna w pokoju otrzymywała cios z ręki, nogi, a nawet z "baski" (jeszcze teraz mi się to przytrafia). Nie raz miałem od tego powybijane łapska czy strzaskane kolana :) Dumny mogę być jednak z tego, że ani razu nie rozwaliłem pada czy konsoli, choć płytki z gremi latały po pokoju odbijając się od ścian. Gram tylko w to, co lubię, platformówek, RTS-ów czy RPG, newet nie odpalam. [gamera]

TOP 6 GAMERA

1. F1 Championship Season 2000
2. Gran Turismo
3. Duke Nukem 3D
4. F1 97
5. Tekken 3
6. Syphon Filter

SAITEK sponsorem drużyny rajdowej...

Polski oddział firmy Saitek - producenta i dystrybutora wszelkiego rodzaju akcesoriów do komputerów, konsol i PDA - jest oficjalnym sponsorem załogi rajdowej biorącej udział w Mistrzostwach Polski (klasa N2). Za kierownicą zasiada Piotr Wypych, a pilotuje Majka Szpotanska. Wszystkich zainteresowanych przebiegiem wyścigu zapraszam na strony www.saitek.pl i www.rajdelmot.pl.

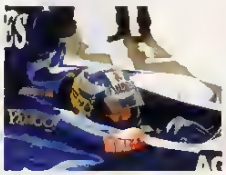


Co łączy gry, reklamy i sport motorowy?



Gry i sporty motorowe - tak różne, a tak podobne. Łączy je więcej niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Poza oczywistymi różnicami - sport to sport, czyli wysiłek, gry to sposób spędzania wolnego czasu, hobby, styl bycia itd. - wykazują wiele cech zbliżających je do siebie. Zarówno przemysł "growy" i cała związane z nim otoczka, jak i wyścigi są przepaścią chłonącą wielkie pieniądze, które w nią zainwestowane, zazwyczaj zwracają się z nawiązką.

Oczywiście nie można wysuwać wniosków na podstawie polskiego podwórka - w obu dziedzinach jesteśmy zacofani niczym kraje Trzeciego Świata, a o szansach na zmianę tego stanu rzeczy ani widu, ani słychu. Coz, takie życie - szeroko rozumiany poziom motoryzacji, jak i gier, są, nie bójmy się tego stwierdzenia, wyznacznikami poziomu cywilizacyjnego danego państwa. Na Zachodzie wyraźnie to widać. Spora część rynku przypada na gry traktujące o samochodach - szerzej znane jako wyścigi, które promują obecne w nich samochody. Specjaliści od marketingu szybko zrozumieli, że reklama na wyczynowych pojazdach może jeszcze bardziej nakręcić konkurkurę na gry wideo, więc rozpoczęli przyozdabianie sportowych wózków nalepkami zawierającymi logosy gier. Teraz chcąc pojeździć bolidem F1 sięga się po grę, zaś oglądając transmisję zawodów widzi się "grę" w postaci logosu. Niby mało znaczący fakt, jednak dla prawdziwych maniaków stanowi nie lada rarytas, dopingujący do grania i oglądania relacji, co służy i developerom, i teamom sportowym. Wiele przykładów obrania właśnie takiej strategii można zaobserwować właśnie dzisiaj, jak i w latach ubiegłych. I nie ważne czy jest to Dakar, Moto GP czy F1. Wszędzie można znaleźć znaczek PlayStation (Yamaha, Mitsubishi, Prost, Benetton...)





Formuła 1 - królowa wyścigów, jest bez wątpienia najbardziej prestiżowym sposobem udowodnienia który producent dysponuje najnowocześniejszą technologią. Nie muszę chyba dodawać, że oznacza to potworne koszty, którym podołać mogą bez większych problemów jedynie koncerny tytoniowe i elektroniczne. Gry i konsole, co prawda w nieznacznym stopniu, pasują do drugiej kategorii, są jednak słabo reprezentowane.

Jakiś czas temu, a w zasadzie spory czas temu (1993) mieliśmy okazję oglądać bolid Williamsa reklamujący segowskiego Sonica, były również wehikuły sławiące dobre imię PlayStation. Wspomniany powyżej Williams FW15 był wyjątkowy: za sprawą aktywnego zawieszenia dosłownie demolował konkurencję - niezwykle zaawansowane technicznie podwozie (eksperci uważają, że ów pojazd jest bardziej zaawansowany od tego co krąży po torach w dniu dzisiejszym...) zostało wkrótce zakazane. Jednak ultraszybki bolid doskonale komponował z image'em ponaddźwiękowego Sonica. W dniu dzisiejszym Benetton i Prost nie poczynają sobie równie dobrze co francuski team z japońskim kapitałem, nie są zresztą w stanie - za sprawą małego budżetu dzierżonego przez księgowych uchodzą za pojazdy drugiej ligi, niektórzy sugerują nawet, że rozgrywają dodatkowe mistrzostwa - Ferrari, MecLaren i Williams walczą między sobą, oni bawią się w swoim gronie.



Nie można też zapominać o ciekawych, niemal komicznych wydarzeniach - jednym z nich jest zachowanie Colina McRae podczas Rajdu Korsyki, sponsorowanego przez INFOGRAMES, za sprawą czego samochody noszą nad numerem startowym logo gry V-RALLY.



Najpierw była to druga część, ostatnio trzecia, arcade'owej rzeźni Colin, swoim nazwiskiem firmujący inną, konkurencyjną wobec V-RALLY pozycję, zrezygnował z umieszczenia wspomnianej nalepki na swoim pojeździe, powodując nie lada zamieszanie i konsternację wśród organizatorów zawodów - ale trzeba docenić lojalność względem "swojej" gry. Poza tym Colin pomiędzy odcinkami specjalnymi nosi czapkę ozdobioną reklamą wiadomo jakiej gry :) oraz logiem PlayStation. Warto dodać, że do dziś jest to logo znane z sekwencji bootującej z PS One/PSX. Czyżby czuł większy sentyment do szarej konsolki? Któż by nie miał na jego miejscu - co roku poziom jego funduszy na koncie wzrasta o 6 mln zielonych banknotów tylko i wyłącznie z tytułu użyczenia nazwiska grze... INFOGRAMES to nie tylko sponsorowanie Tour de Corse - również wykładanie pieniędzy na starty różnych pojazdów.





Nie wiem, czy kojarzycie czarnego Escorta WRC, bonusowy wózek z V-RALLY 2. Kosmiczne barwy, zakręcone niczym owcze jelita, żółte szlaczki tworzące pancernika - symbol INFOGRAMES - sprawiały, że wyglądał niczym żart programistów, rzeczywistość okazuje się inna - właśnie tak okiejony pojazd wystartował w Rajdzie Finlandii.



Przez ubiegłe sezony logo V-RALLY 3 przyozdabiało zderzak Peugeota 206 WRC dosłownie demolującego konkurencyjne pojazdy na wymagających OS-ach Mistrzostw Świata.



W tym roku koncern PSA, do którego należy m.in. Peugeot, zrezygnował z pomocy rodzimej firmy. Parę słów komentarza: wydawcy i firmy związane z rynkiem gier dofinansowują jedynie słabsze zespoły (nie licząc Peugeota). Słabsze nie znaczy mniej skuteczne, miałem raczej na myśli 'mniej kasozerne' - bowiem sukcesy odnoszą. Logo PlayStation 2 wozi na swoim samochodzie obecny Mistrz Europy - Renato Travaglia, jak również Mistrz Świata grupy-N, czyli samochodów seryjnych - Gustavo Trelles. Wyścigi motocyklowe chłoną mniej pieniędzy niż rajdy, ale mimo to o obfitości reklam gier nie ma tu mowy.

Najlepiej widoczny jest team Yamahy, którego niebieskie rumaki, jak i kierowcy są przyozdobione znaczkami PlayStation oraz napisem "PlayStation Go!!!"



Związek między grami a sportem motorowym sprowadza się nie tylko do reklam na samochodach. Najciekawszym przykładem na inne powiązanie jest gra LEMANS 24H która miała premierę (wersja na PS2) w dniu rozpoczęcia prawdziwego wyścigu (23 czerwca 2001) wraz z licznymi reklamami w przerwach transmisji na Eurosporcie. Skutecznie zachęciła niejednego fana czterech kółek do sięgnięcia po właśnie ten produkt. W tym samym roku jedna z szykan toru we Francji była obstawiona reklamami GRAN TURISMO 3.



Wyścig 24-godzinny jest o tyle ciekawy, że transmitowany jest niemal bez przerwy. Sprawia to, że dany znak ma większe szanse na dostrzeżenie niż w przypadku 'standardowych' odmian sportu samochodowego. Dlatego też tutaj sponsorowane są teamy walczące o czołowe pozycje, jak na przykład prezentowany na zdjęciu Chrysler mykający w kategorii LMP, czyli lidze najszybszych bolidów w tego typu wyścigach. Co prawda koszty poniesione jednorazowo są duże, jednak w przeciwieństwie do rajdów łoży się na jedną imprezę trwającą dobę, co oznacza do pokonania dystans rzędu "zaledwie" 4 - 5 tysięcy kilometrów, a nie 14 eliminacji zajmujących 3 dni + setki dni i kilometrów pokonywanych w celach treningowych, testowych, jak i zapoznawczych (opisywanie stopnia trudności zakrętów itd.), co ma miejsce w przypadku rajdów senatu zwanego WRC.





Inne pojazdy Chryslera choć występujące również pod szyldem Dodge'a - a mianowicie Vipery z Team Oreca - również od jakiegoś czasu noszą barwy PlayStation oraz GRAN TURISMO.

Miły to akcent, wszak należą do absolutnej czołówki, czyli każdy kto kupił te produkty w minimalnym, ale zawsze, stopniu przyczynił się do startu tej załogi...

Na zakończenie wypada spojrzeć na sytuację w Polsce - i możemy się pożegnać :) Podobnie jak wygląda sytuacja gier na naszym rynku, ma się sport motorowy i wszystko co z nim związane. Nikt, szczególnie jeśli sam nie dysponuje olbrzymimi pokładami funduszy, nie będzie ich trwonił na przedsięwzięcia bez przyszłości. Dopóki nie zmieni się sytuacje w naszym kraju (za 30 lat?) - nie liczcie na to, że zobaczycie reklamę Waszej ulubionej gry na jakimś szybkim autku czy motorku. [loser]



CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY LISTOPADA

BURNOUT 2

Time Attack:

Airport Terminal 3	0.33 622	Mateusz Durol z Wrocławia
Airport Terminal 1&2	1 19 002	Mateusz Durol z Wrocławia
Interstate Loop	1,00,244	Gustaw Kolbik z Płocka
88 Interchange	2,17,979	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Palm Bay Heights	1 03 833	Damian Podgórski z Wolina
Palm Bay Marina	1,27 600	Damian Podgorski z Wolina
Sunrise Valley Downtown	0 40 959	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Sunrise Valley Springs	1.06 045	Mateusz Durol z Wrocławia
Big Surf Grove	1 02,450	Robert Nocinski z Będzienkowa
Big Surf Shores	1 37 599	Łukasz Rosa z Mochowa
Crystal Summit Peak	0 40 666	Dawid Dźwigoł z Wąkowic
Crystal Summit Lake	1 58 583	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Ocean Sprint	1 46 819	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Heartbreak Hills	1 40 102	Gustaw Kolbik z Płocka
Freeway Dash	1,57 183	Łukasz Rosa z Mochowa
Airport Terminal 3 (R)	0,33 522	Mateusz Durol z Wrocławia
Airport Terminal 1 & 2 (R)	1,19 066	Rafał Marzec z Chrzanowa
Interstate Loop (R)	1.00 199	Rafał Marzec z Chrzanowa
88 Interchange (R)	2,15 633	Łukasz Rosa z Mochowa
Palm Bay Heights (R)	1 04 499	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Palm Bay Marina (R)	1,27 633	Łukasz Rosa z Mochowa
Sunrise Valley Downtown (R)	0 41 028	Mateusz Durol z Wrocławia
Sunrise Valley Springs (R)	1,05 340	Krzysztof Jankun z Bartoszyc
Big Surf Grove (R)	1 06 250	Łukasz Rosa z Mochowa
Big Surf Shores (R)	1 37 989	Łukasz Rosa z Mochowa
Crystal Summit Peak (R)	0 39 950	Dawid Dźwigoł z Wąkowic
Crystal Summit Lake (R)	1 58 683	Łukasz Rosa z Mochowa
Ocean Sprint (R)	1 42,420	Mateusz Durol z Wrocławia
Heartbreak Hills (R)	1,41,050	Łukasz Rosa z Mochowa
Freeway Dash (R)	1,59,416	Łukasz Rosa z Mochowa

Crash:

1)	71 963 720	Emilian Lewicki z Cerkwicy
2)	83,796,144	Zbigniew Stacwo z Warszawy
3)	119 118 436	Jakub Jakubiacz Bielsko Biała
4)	31 199 688	Zbigniew Stacwo z Warszawy
5)	85 340 976	Zbigniew Stacwo z Warszawy
6)	121 781 576	Zbigniew Stacwo z Warszawy
7)	45 391 344	Zbigniew Stacwo z Warszawy
8)	20.525 680	Emilian Lewicki z Cerkwicy
9)	108 985 016	Zbigniew Stacwo z Warszawy
10)	27 470 840	Zbigniew Stacwo z Warszawy
11)	36 269 448	Emilian Lewicki z Cerkwicy
12)	69 231 960	Zbigniew Stacwo z Warszawy
13)	76,966 237	Gustaw Kolbik z Płocka
14)	29,760 678	Zbigniew Stacwo z Warszawy
15)	50 412,504	Zbigniew Stacwo z Warszawy

TOCA 3

SPAIN
1) 1,52 59 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 1,36 02 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1,33 85 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2,09,57 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 1,57,22 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2 02,79 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,42 82 Przemysław Bednarek z Katowic

UK
1) 2 33,20 Dariusz Płachecki z Torunia
2) 2 19 04 Emilian Lewicki z Cerkwicy
3) 1,58,92 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2 35,44 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 1,50,68 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2 31,24 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 08 68 Dariusz Lisowski z Warszawy

GREECE
1) 2,41 28 Emilian Lewicki z Cerkwicy
2) 2,12 24 Emilian Lewicki z Cerkwicy
3) 2 22,12 Dariusz Płachecki z Torunia
4) 2,22,53 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2,35 04 Dariusz Płachecki z Torunia
6) 2 50 76 Dariusz Płachecki z Tocunia
7) 1,02,72 Emilian Lewicki z Cerkwicy

USA
1) 1 50 62 Emilian Lewicki z Cerkwicy
2) 2,21,24 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2,25 92 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 2 23,94 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2 44 40 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2.06 40 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1 07 92 Emilian Lewicki z Cerkwicy

JAPAN
1) 2 39,64 Dariusz Płachecki z Torunia
2) 2 29 56 Dariusz Lisowski z Warszawy
3) 2 29 24 Dariusz Lisowski z Warszawy
4) 3 01 96 Dariusz Płachecki z Torunia
5) 2 25 40 Dariusz Płachecki z Tocunia
6) 2,21 20 Dariusz Płachecki z Torunia
7) 1,00,12 Przemysław Bednarek z Katowic

SWEDEN
1) 2,11,94 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2 04 25 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1 46 08 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2 07 11 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2,29,05 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2,20 67 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1,07,22 Przemysław Bednarek z Katowic

AUSTRALIA
1) 2,01,08 Dariusz Lisowski z Warszawy
2) 2 48 59 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 2,02 08 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 2 32 40 Dariusz Lisowski z Warszawy
5) 2 40 16 Dariusz Lisowski z Warszawy
6) 2,37,28 Dariusz Lisowski z Warszawy
7) 1,35 14 Przemysław Bednarek z Katowic

FINLAND
1) 2 00,12 Przemysław Bednarek z Katowic
2) 2 14,29 Przemysław Bednarek z Katowic
3) 1,55 06 Przemysław Bednarek z Katowic
4) 3,21 86 Przemysław Bednarek z Katowic
5) 2 53 91 Przemysław Bednarek z Katowic
6) 2 42,07 Przemysław Bednarek z Katowic
7) 1 07 46 Przemysław Bednarek z Katowic



WRC EXTREME

MONACO
1 1,50 96 Janusz Caban z Wrocławia
2 3,36 94 Przemysław Bednarek z Katowic
3 5,55,71 Janusz Caban z Wrocławia
4 2 27 61 Janusz Caban z Wrocławia
5 3 37 70 Janusz Caban z Wrocławia
6 3 38 61 Janusz Caban z Wrocławia
7 2,44,76 Janusz Caban z Wrocławia

SZWECJA
1 1 50,26 Przemysław Bednarek z Katowic
2 2 57 33 Przemysław Bednarek z Katowic
3 5,14,16 Przemysław Bednarek z Katowic
4 2 30 67 Przemysław Bednarek z Katowic
5 2 55 86 Przemysław Bednarek z Katowic
6 3 00 02 Przemysław Bednarek z Katowic
7 2,23 86 Janusz Caban z Wrocławia

FRANCJA
1 1,45,22 Przemysław Bednarek z Katowic
2 3,31,65 Przemysław Bednarek z Katowic
3 6,25 68 Przemysław Bednarek z Katowic
4 2,51 46 Przemysław Bednarek z Katowic
5 3,35 69 Przemysław Bednarek z Katowic
6 3,36 98 Przemysław Bednarek z Katowic
7 2 34 73 Przemysław Bednarek z Katowic

HISZPANIA
1 2 48 20 Janusz Caban z Wrocławia
2 3,47,01 Janusz Caban z Wrocławia
3 5,25 66 Przemysław Bednarek z Katowic
4 2 37 20 Janusz Caban z Wrocławia
5 4 03 19 Przemysław Bednarek z Katowic
6 3,55 14 Przemysław Bednarek z Katowic
7 2,25 38 Janusz Caban z Wrocławia

CYPR
1 4 04 53 Janusz Caban z Wrocławia
2 4 20 37 Janusz Caban z Wrocławia
3 7,21 82 Janusz Caban z Wrocławia
4 2 45 73 Janusz Caban z Wrocławia
5 4 33 08 Janusz Caban z Wrocławia
6 4,15 87 Janusz Caban z Wrocławia
7 2,50 77 Janusz Caban z Wrocławia

ARGENTYNA
1 1,36 57 Janusz Caban z Wrocławia
2 4,59 93 Janusz Caban z Wrocławia
3 7,41 32 Janusz Caban z Wrocławia
4 3,36 80 Janusz Caban z Wrocławia
5 5 06 83 Janusz Caban z Wrocławia
6 5,02 15 Janusz Caban z Wrocławia
7 3 29 15 Janusz Caban z Wrocławia

GRECJA
1 3,19,32 Janusz Caban z Wrocławia
2 2,49,10 Janusz Caban z Wrocławia
3 8 22,13 Janusz Caban z Wrocławia
4 3,01,65 Janusz Caban z Wrocławia
5 3,08,99 Janusz Caban z Wrocławia
6 3,18,44 Janusz Caban z Wrocławia
7 3,02,02 Janusz Caban z Wrocławia

KENIA
1 2 54,23 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
2 3 20 83 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
3. 5,07 97 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
4 2 39 35 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
5 3,19 59 Janusz Caban z Wrocławia
6 3 19,65 Dawid Stadnicki ze Świdnicy
7 2,37,47 Dawid Stadnicki ze Świdnicy

FINLANDIA
1 0 51 35 Janusz Caban z Wrocławia
2 3,25 48 Janusz Caban z Wrocławia
3 4,02,13 Janusz Caban z Wrocławia
4 1 44 17 Janusz Caban z Wrocławia
5 3 26 43 Janusz Caban z Wrocławia
6 3 16 97 Janusz Caban z Wrocławia
7 1,39,33 Janusz Caban z Wrocławia

NIEMCY
1 1,04 50 Janusz Caban z Wrocławia
2. 3 02 89 Janusz Caban z Wrocławia
3 3,41 04 Janusz Caban z Wrocławia
4 1,39 65 Janusz Caban z Wrocławia
5 3,16 40 Janusz Caban z Wrocławia
6 2,57,53 Janusz Caban z Wrocławia
7 1,33,23 Janusz Caban z Wrocławia

WŁOCHY
1 3,14 04 Janusz Caban z Wrocławia
2. 5 02 01 Przemysław Bednarek z Katowic
3 5,48 53 Janusz Caban z Wrocławia
4 4 06 37 Janusz Caban z Wrocławia
5 5,07 38 Janusz Caban z Wrocławia
6 5,09 52 Janusz Caban z Wrocławia
7 3 44,92 Janusz Caban z Wrocławia

NOWA ZELANDIA
1 0,52 55 Przemysław Bednarek z Katowic
2 3 44 68 Przemysław Bednarek z Katowic
3 4,38 69 Przemysław Bednarek z Katowic
4 1,47 52 Przereysław Bednarek z Katowic
5 3,37,96 Przemysław Bednarek z Katowic
6 3,37 12 Przemysław Bednarek z Katowic
7 1,45 38 Przemysław Bednarek z Katowic

AUSTRALIA
1 0,56,10 Janusz Caban z Wrocławia
2. 3 23 98 Janusz Caban z Wrocławia
3 4 59 99 Janusz Caban z Wrocławia
4 1 50 78 Janusz Caban z Wrocławia
5 3 24 66 Janusz Caban z Wrocławia
6 3,19 55 Janusz Caban z Wrocławia
7 1,54,83 Przemysław Bednarek z Katowic

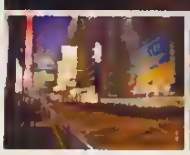
WIELKA BRYTANIA
1 1 21 75 Janusz Caban z Wrocławia
2 3 27,91 Janusz Caban z Wrocławia
3 6,19 86 Janusz Caban z Wrocławia
4 2 46 89 Janusz Caban z Wrocławia
5 3,23 94 Janusz Caban z Wrocławia
6 3,31,5 Janusz Caban z Wrocławia
7 2,51,39 Janusz Caban z Wrocławia

Gran Turismo 4

Shoty z ostatniej chwili. Nowa trasa w GT4 - Hong Kong mianowicie. Nie wiem jak Wam, ale mi się bardzo podoba. Pełna wersja gry nie pojawi się w tym roku nawet w Japonii. Na grudzień planuje się wypuszczenie (jap.) wersji demo, z jedną trasą i jedną licencją.









Toyota Celica SS II

matikul@wp.pl



To już 7. generacja Celicy, która zastępuje poprzedni model produkowany już od sześciu lat. Dostępne będą dwa nowe czterocylindrowe silniki 16 V DOHC VVTi (zmienne fazy rozrządu), oba o pojemności 1 8. Jednostka ta w podstawowej wersji dysponować będzie mocą 143 KM, a jej wzmocniona wersja montowana w modelu T Sport 192 KM. Obie jednostki napędowe zostały skonstruowane we współpracy z Yamahą, która od wielu lat partneruje Toyocie przy konstruowaniu silników. Zużycie paliwa ma wynosić tylko 7.7 litra na 100 km. Wiele z odosci daje 6-stopniowa skrzynia zmiany biegów o krótkich i precyzyjnych przełożeniach. Przednie zawieszenie jest oparte na kolumnach McPhersona, a tylne na podwójnych wahaczach. Układ kierowniczy pozostał niezmieniony w stosunku do poprzedniego modelu. Nowa Celica jest seryjnie wyposażona w 16 calowe koła i opony o rozmiarze 205/50. Z przodu umieszczono 14 calowe, wentylowane hamulce tarczowe. W standardzie znajdują się klimatyzacja, 2 poduszki powietrzne, elektryczne regulowane szyby i odsuwane okna dachowe, skórzana tapicerka. Ostatnie poprawki stylistyczne nadały Celice bardziej masywnego i sportowego wyglądu. Wnętrze oferuje znacznie wyższy poziom jakości odczuwalnej, nową kolorystykę oraz wygodniejszą i bardziej ergonomiczną pozycję kierowcy. Modyfikacje technologiczne obejmują wyższy komfort jazdy przy mniejszych prędkościach, lepszą trakcję i wygodę wszystkich użytkowników auta. Nowe elementy bezpieczeństwa aktywnego to tarczowe hamulce przednie o większej średnicy montowane już w opcji standardowej systemy Vehicle Stability Control i Brake Assist (w wyposażeniu dodatkowym w wersji z silnikiem 143 KM) oraz lepszą ochronę głów pasażerów w obydwu wersjach wyposażenia.

Zawieszenie:
Spring Rate 4,0/4,0
Ride Height 96/110
Damper Bound 7/7
Damper Rebound 7/7
Camber Angle 2,0/1,0
Toe Angle 0,0/0,0
Stabilizers 3/3

Hamulce:
Brake Balance 6/6

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 10
Limited-slip Accel 5
Limited-slip Decel 5
1 2,914
2. 2,295
3 1,796
4. 1 441
5 1,188
6 1,003
F 3,609

Auto Setting:
Level 23
Oryginalne ustawienia skrzyni dają mało mocy pomiędzy biegami, szczególnie przy redukcjach czy ostrym hamowaniu, więc przestawienie tych parametrów jest wręcz obowiązkowe.

ASM 4
TCS 0
To ustawienie kontrolerów jazdy polecam tym, którzy chcą poszaleć i bezkarnie pokonywać zakręty (uwaga na stopień zniszczenia opon), pozostali niech pozostaną przy "fabryce".

TELEXTREME

Trasa Dhrontal - to prawidłowa odpowiedź na pytanko o trasę, na której podczas rajdu Niemiec usłyszeć można dźwięk dzwonów. Nagroda za prawidłową odpowiedź poleciała już do Krzysztofa Grzegorczyka z Poznania. Gratuluję.

Pytanie nadesłał Łukasz Szewczyk

Podaj jak nazywa się Lancia z silnikiem Ferrari Dino.

Termin: do 2 listopada 2003 r.

Kącik RPG 45



Witam w kolejnym miesiącu zmagań z przeciwnościami losu, wrednymi bossami, łupieżem, zagadkami logicznymi, zimnymi kaloryferami oraz przeciwnikami dającymi zbyt mało 'experiensu', by szybko awansować na pożądany level. Życie to RPG, a RPG to życie. Tyle filozofowania na ten miesiąc. Zaś z powodu ograniczenia ilości stron "Kącika..." do dwóch, tym razem zabraknie publicystyki, co oczywiście nie znaczy, że zabraknie rzeczy do czytania. Myślę, że zwyczajowe działy na razie "dają radę", przy czym czas najwyższy na podgonienie z bossami do FFX (wszak FFX-2 już na horyzoncie), no i oczywiście spełniam Wasze życzenia "zapodając" kolejną porcję stuffu do KINGDOM HEARTS. Miłego czytania.□ [star]



KONTAKT star@psxextreme.pl, (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

OLDSCOOL

SECRET of MANA







RPG od SQUARESOFTu zawsze były dobrze przyjmowane, większość z nich odnosiła duży sukces. Zapewne znacie już grę pt. "Seiken Densetsu 3", ale czy graliście w jej poprzedniczkę? "Secret of Mana" pojawiła się na SNES'ie w 1992 roku.

Gra zaczyna się niewinnie - nasz bohater, młody chłopaczek, podczas rozmowy z dwójką przyjaciół przez nieuwagę spada do wody z drewnianego pomostu. Próbując się dostać z powrotem do swojej wioski, przypadkiem trafia na wbity w kamień legendarny miecz Mana. Chłopak nie myśląc długo wyciąga go i faruje sobie nim drogę do domu. Starszyzna uznaje obecność miecza w wiosce za zły znak i bojąc się o swój los, skazuje młodzieńca na wygnanie. Wkrótce jednak dzieciak poznaje starego Jemę, który doradza mu co dalej zrobić... Jak widać fabuła nie jest zbyt porywająca, a dialogi krótkie i mało skomplikowane. SQUARE poszła na łatwiznę. W parę sekund biedny chłopak zostaje wygnany, przyjaciele a mało co go nie biją... Ale gra jest dość stara i można taki przebieg zdarzeń wybaczyć.

Jeśli chodzi o system gry - tak samo jak fabuła, nie jest zbyt trudny do pojęcia. Walki toczone są w czasie rzeczywistym z przeciwnikami przypominającymi żółte króliczki (ech, SQUARE...). Na początku posługujemy się tylko mieczem, którym można wykonywać krótkie combosy, z biegiem rzosu ekwipunek trochę się powiększa. Pod liczbą HP bohatera widoczny jest również pasek siły - im większa jego wartość, tym mocniej ranimy przeciwnika, natomiast gdy nie walczymy, a pasek ów wskazuje 100%, możemy wykonać 'szybki bieg' w wybranym kierunku.

Ważnym elementem tej gry jest jej oprawa. Kolorowa grafika, dobrze animowane postacie i ładna otarzenie nastrajają bardzo pozytywnie. Klimatyczna muzyka idealnie współgrająca z wydarzeniami na ekranie towarzyszy nam przez prawie cały czas umilając rozgrywkę. Podsumowując, "Secret of Mana" nie jest hitem na miarę CHRONO TRIGGERa czy FF6, ale śmiało mogę ją polecić wszystkim Graczom, niekoniecznie tylko tym najmłodszym, gdyż pod słodką oprawą skrywa jednak parę ciekawych wątków.

Dominik Bartczak



Wydawca	Square
Emulator	ZSnes, Snes9x
Grafika	7
Dźwięk	8
Grywalność	7
Ocena	7

MORROWIND QUESTS

Tym razem questy pochodzą od dwóch osób: cztery pierwsze od Jakuba "Kam" Dowguna, a trzy ostatnie od Adama Kubali z Nowej Soli, i jako że nie mogłem ich wsiąść, tak nagrody tym razem nie przydzielam. Postarajcie się bardziej (czyt. przyślijcie jeszcze po kilka questów), to pogadamy.

Miejsce: Fort Moonmoth
Zleceniodawca: Larrius Varo
Zadanie: Gość wspomina coś o bandycie napadającym na podróżników koło Hla Oad. Gdy udajemy się tam, na moście spotykamy Fjola, który żąda od nas 100 golda. Po eksterminacji udajemy się w drogę powrotną do fortu.
Nagroda: 100 gold

Miejsce: Caldera
Zleceniodawca: Asta Wave-Breaker
Zadanie: Kilka kroków na wschód od murów Caldery spotykamy podróżniczkę, która została okradziona przez bandytów i zleca nam odnalezienie skradzionej biżuterii. Sprawcą jest niejaki Dro'zhirr, który ma kryjówkę w jaskini na wschód od Caldery. Kryjówka ta jest dość trudna dostępna, gdyż leży w miejscu pomiędzy górami, więc bez wspinania lub lewitacji się nie obejdzie. W środku trzeba zarąbać kilka gosa, na szczęście sam Dro'zhirr okazuje się mało agresywny i możemy dobić z nim targu (oddaje biżuterię za połowę obiecanej nagrody) bez użycia siły.
Nagroda: 300 gold

Miejsce: jaskinia opodal Pelagiard
Zleceniodawca: srebrna miska :)
Zadanie: Niedaleko Pelagiadu znajduje się jaskinia z Dunmerką i Nordem (Nummussu). Po ich pokonaniu na skrzynce znajdujemy srebrną miskę (Beluelle's Silver Bowl). Teraz udajemy się w drogę do fortu Moonmoth, a konkretnie do kapłanki Imperial Cultu Ygly - dajemy nam ona namiary na Piernette Beluelle - mieszka ona na farmie obok Vivec.
Nagroda: wzrost umiejętności Mercantile (+1)

Miejsce: Ald'Ruhn, Venim Manor
Zleceniodawca: Varvur Sarethi
Zadanie: W prawym skrzydle (Right Wing) Venim Manor znajdujemy na ławce kartkę i klucz do ukrytych za gobelinem drzwi (na prawo od ławki). Za nimi więziony jest Varvur, który zleca nam doprowadzenie go do posiadłości jego ojca - Sarethi Manor.
Nagroda: zaufanie u Atryna Serethi (councillor House Redoran). Byłem zapisany do House Hlaalu, być może można dostać coś jeszcze, jeśli należy się do Redoran.

Miejsce: południowa część Gnisis
Zleceniodawca: Hentus Yansurnummu
Zadanie: Hentus poprosił nas, abyśmy odzyskali jego spodnie (nie ma ich na sobie...), które zawinął mu Hainab Lasamsi. Stoi on przed jaskinią mieszkalną w Gnisis i trzeba go przekupić, aby je oddał.
Nagroda: zioła

Miejsce: droga z Caldery na północ w stronę do Ald Ruhn
Zleceniodawca: Pemenie the Troder
Zadanie: Pemenie poprosi o eskortę do Gnaar Mook, w zamian obiecując nagrodę. Sama Pemenie jest przestępcą (Outlaw), tak więc możemy ją po prostu zabić bez żadnych reperkusji, gdyż nagroda jest zawsze ta sama - wybór należy do nas.
Nagroda: Boots of Blinding Speed
Star: jak sama nazwa wskazuje, buty te znacząco zwiększają parametr Speed (constant effect Fortify Speed 200 points!), lecz jednocześnie powodują całkowitą ślepotę (constant effect 100% Blind - czarny ekran). Aby przeciwdziałać temu drugiemu efektowi, wystarczy rzucić na siebie czar lub wypić miksturę (można kilka naraz, byle różniły się nazwami) zwiększającą chodzy chwilową (np. 2 sek.) ochronę przed magią (Resist Magic 100%) i natychmiast wyekwipować owe buty - powinien pojawić się napis "Magic Resisted". Oczywiście gdy przypadkiem lub celowo zdejmiemy owe obuwie, operację należy powtórzyć. Do noszenia Boots of Blinding Speed najlepiej nadają się Bretoni z uwagi na ich wrodzoną odporność na magię (Resist Magic 50%), dzięki czemu zadowalają się czarem dającym jedynie 50% ochrony, by w sumie uzyskać całkowitą.

Miejsce: Glassworker's Hall w Vivec St. Dalyn Plaza
Zleceniodawca: Alaryvne Indalas
Zadanie: Indalas zleca nam zdobycie rzadkiej i cennej ceramiki. Szukane naczynia znajdują się w Ebonheart na statku Chun-Qak, na najniższym pokładzie (po drodze musimy otworzyć dwie klapy).
Nagroda: 1500 sztuk złota

NEWS

KONTYNUACJA FF7?
Plotki o domniemanych planach wydania przez SQUARE ENIX kontynuacji tego kultowego eRPeGa już od jakiegoś czasu krążyły po Necie, aż wreszcie okazała się, że jednak zawierały ziarno prawdy. Tylko ziarna, gdyż FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN, bezpośrednia kontynuacja wielkiej "siódemki", nie będzie grą, lecz filmem stworzonym w technice komputerowej a'la "FF: The Spirits Within", którego wydarzenia rozgrywać się będą dwa lata po zakończeniu FF7. Premiera tego filmu nastąpić ma w przyszłym roku, na razie tylko w Japonii.

KINGDOM HEARTS 2
Wielu z Was pewnie ucieszy informacja o trwających pracach nad drugą częścią tego disneyowsko-square'owego eRPeGa, który aperać się będzie na podobnych założeniach, jeśli chodzi o system i grywalność, co pierwowzór (zresztą pracuje nad nim ta sama ekipa pod dowództwem Tetsuyi Namury), zaś głównym bohaterem ponownie zostanie Sora. To jednak nie wszystko, gdyż jeszcze jeden KINGDOM HEARTS (o podtytule CHAIN OF MEMORIES) powstanie również na GBA, a ukaże się nawet wcześniej, niż tytuł na PS2 (oba gdzieś w 2004 r.).

ZBIJANIA KASY CIĄG DALSZY
Jakby mało było wszędzie tych wszystkich FINAL FANTASY i DRAGON QUESTów, SQUARE ENIX zapowiedziało wydanie obu tych gier (prawdopodobnie pierwszych części serii) na... telefony komórkowe! Oczywiście owe "miniaturowe" FF i DQ pojawią się na początek tylko w Japonii, brak informacji na temat "inna-językowych" wersji.

NAGRODY Nagrody w tym miesiącu otrzymują Dominik Bartczak, Maciej Marchewka, Łukasz Ossowski

Piła

FINAL FANTASY X BOSSOWIE

W tym miesiącu kolejna paczka opisów nadesłanych przez pracowitego Komodo, jednocześnie przypominam, że do opisania zostały jeszcze strategie na następujących bossów:
- Area Conquest - Cactuar King, Chimeragiest, Don Tonberry, Catoblepas
- Species Conquest - Ornitholestes, Pteryx, Hornet, Vidatu, One-Eye, Hega Elemental, Sleep Sprout, Bomb King
- Original - Nemesis
- Dark Aeons - Dark Magus Sisters

[illegible]ON

HP: ok. 400 000
Można ukraść: Purifying Salt (common), Shining Gem (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Mana Tablet (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie zwiększające Magic, pancerze zwiększające Magic Defense
Techniki specjalne:
- czary elementarne plus Demi i Flare
- Emblem of the Cosmos - dość silny atak na wszystkich, poprzedzany przez Mana Focus
- Pharaoh's Curse - atak na jednego zakładający Poison, Silence, Darkness i Curse (również kontratak)
Specjalne odporności:
- stały Reflect, Protect, Shell i wszystkie Null'e
- odporny na Breaki
Strategia:
Mimo niewielkiej ilości HP, potwór ten może zaleźć za skórę z powodu swych odporności - gdyż otrzymuje on jedynie połowę obrażeń od zadawanych ciosów oraz czarów (wchodzi tylko Ultima i Flare odbity od własnego Reflecta). Do walki wystawiamy postacie mające co najmniej 9999 HP i najlepiej bronie ostateczne (lub posiadające Break Damage Limit). Na "dzień dobry" rzucamy na druzynę Hastega, dwoma tłuczemy fizycznie, a jedną rzucamy czary lecące i ochronne (lub Doublecast Ultimy). Gdy przeciwnik użyje Pharaoh's Curse, w ruch powinny pójść Remedy i Holy Water, a gdy Abaddon w swej turze zacznie koncentrować moc (Mana Focus), mamy dwie możliwości. Możemy przyjąć atak na siebie i łykamy ok. 8000 dmg na wszystkich lub któraś z postaci zmieniamy na Yunę, którą wzywamy Aeona do blokowania ataku (radpolenie Overdrive'a przy okazji). Jeśli zdecydujemy się na ta drugie, to musimy pamiętać, że potwór jest odporny na ataki elementarne, co wyklucza Overdrive'y takich Aeonów jak Shiva, Ifrit oraz Ixion.

[illegible]

HP: ok. 300 000
Można ukraść: Farplane Wind (common), Farplane Shadow (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Rename Card (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie zwiększające Strength, pancerze zwiększające Defense
Techniki specjalne:
- Blade Shower - średniej siły atak na jednego
- Hades Claws - kontratak powodujący natychmiastowy zgon (zakłada również Poison)
Specjalne odporności:
Strategia:
Kolejny przykład na to, że pozory mylą. 300 tysiaków to może nie dużo, ale miej się na baczności, bo Espada po każdym ciosie leczy się za pomocą dość silnego Regena. Overdrive ustawiamy na Stoic lub Avenger, a co najmniej dwie postacie w drużynie powinny posiadać Auto-Phoenix w zbrojach. Na początku walki rzucamy Hastega oraz Slow na siwora, a następnie nawalamy czym tylko możemy (wchodzi wszystko). W walce tej przydaje się Auron z Masamune (zadaje najwyższe obrażenia po wskrzeszeniu) oraz na dokończenie przeciwnika możemy wezwać Aeona (np. Magus Sisters).

[illegible] WORM

HP: ok. 500 000
Można ukraść: Shadow Gem (common), Stamina Tablet (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Stamina Tonic (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie zwiększające Strength, pancerze zwiększające Defense
Techniki specjalne:
- Swallow - połyka jedną postać na kilka tur
- Regurgitate - wypluwa połkniętą postać zadając jej 9999 damage
- Earthquake - średniej mocy atak na wszystkich, poprzedzany przez Readying Quake
Specjalne odporności:
- odporny na Breaki
Strategia:
Robal ten jest dość łatwy do ubicia i do walki z nim nie trzeba mieć "pokerowej" drużyny. Atakujemy dowolnym sposobem oczywiście po wcześniejszym rzuceniu Hastega. Co jakiś czas potwór "wpycha się bez kolejki" i wsysa nam jedną z postaci - w tej sytuacji wystarczą 2 - 3 ataki, by zwrócił nam towarzysza. Aby zredukować obrażenia po "wyplucie", można wziąć do drużyny postać posiadającą zdolność Guard (np. Aurona) i stosować ją po wcześniejszym nałożeniu Protect (wygląda to dziwnie, ale działa).

JUGGERNAUT

HP: ok. 1 200 000
Można ukraść: Lunar Curtain (common), Shining Gem (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Strength Sphere (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie zwiększające Strength, pancerze zwiększające Defense
Techniki specjalne:
- Crush Spike - atak na jednego powodujący natychmiastowy zgon
- Salvos - dość silny atak typu Fire na wszystkich, poprzedzany przez Charging
Specjalne odporności:
- wysoka obrona magiczna
Strategia:
Do walki wystawiamy co najmniej dwie postacie z Break HP Limit, by mogły przyjąć na siebie Salvos (zabiera ponad 9000 HP), ewentualnie powinny posiadać zbroje z Fire Eater/proof lub możliwość zakładania Null-Blaze. Do blokowania tego ataku nie warte wystawiać Aeonów, ponieważ słynący ze swej złośliwości Juggernaut zazwyczaj wpierw częstuje Aeona śmiertelnym atakiem, aby następnie Salvosem zaatakować drużynę. W walce tej znów przydaje się Auron z Masamune, którego zabijamy zaraz na początku walki, by po wskrzeszeniu mógł zadawać najwyższe obrażenia (po wcześniejszym odpoleniu Breaków). Do walki najlepiej podchodzimy na Stoic i naparzamy z Overdrive ów "paskr "limitu" przekazując Entrustem postaci zadającej największy damage.

DARK SHIVA

HP: ok. 1 100 000
Można ukraść: Mana Tablet (common), Elixir (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Dark Matter (common), Master Sphere (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Icestrike lub Break Damage Limit, pancerze z Break HP Limit, Ice Eater lub Ribbon
Techniki specjalne:
- Heavenly Strike - atak na jednego powodujący natychmiastowy zgon
- Diamond Dust - atak zadający powyżej 80 000 obrażeń na wszystkich (Overdrive)
Specjalne odporności:
- absorbuje Ice
- anuluje Lightning i Water
- połowa obrażeń z Fire
Strategia:
W drużynie musi znajdować się Wakka, dopakowany zwłaszcza pod względem parametrów HP, Accuracy i Luck, obowiązkowe jest również posiadanie przez tego jegomościa broni ostatecznej. Postacie z walczącej ekipy powinny posiadać zbroje z Auto-Phoenix (lub Deathproof) oraz umiejętność Entrust, zaś do walki podchodzimy na Stoic. Na początek rzucamy Hastega i czekamy na kolejkę Wakki, resztą postaci nie atakując, gdyż zazwyczaj i tak nie trafiają, powodując tylko szybsze napełnianie paska limitu Dark Shivy. Gdy nadejdzie kolej Wakki, odpalamy mu Attack Reels, a następnie którąś z postaci przekazujemy mu pasek Overdrive'a, by zrobił z niego najlepszy pożytek. Uwaga - Dark Shiva w swojej rundzie atakuje nawet do pięciu razy, więc trzeba wziąć poprawkę na napełnianie się jej paska. Gdyby zdarzyła się, że brakuje jej 2 - 4 ciosy do przygotowania Overdrive'a, to lepiej nie ryzykować i przywołać Magus Sisters, uderzyć nimi, a że są ich trzy, Dark Shiva zdąży wyładować na nich Diamond Dust (gdyż wcześniej jeszcze to 2 - 4 razy uderzy). Pamiętajcie, aby utrzymywać Wakkę na maks ilości HP, gdyż zadaje wówczas większe obrażenia.

WSPOMNIENIA

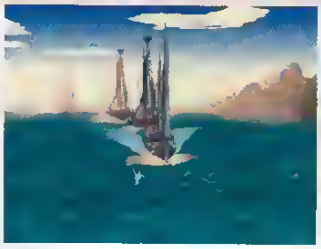


Nigdy nie zapomnę owego wrażenia (dosłownie szoku), jakie wywołał na mnie TEKKEN odpalony na PSX'ie sprowadzonym (z Japonii) przez Ścierę. Jako owczesny posiadacz Amigi w podziwie otwierałem szeroko wszelkie otwory twarzowe i śliniąc się obficie czekałem na swoją kolejkę przy padzie (imprezki były niezłe :). Gdy wreszcie sam również stałem się posiadaczem konsoli (dla której sprzedałem moją wypieszczoną "Amisię"), zaczął się dla mnie okres grania w co popadło a raczej w co ukazało się na katowickiej giełdzie. Oprócz wspomnianego TEKKENa (do którego notabene napisałem swój pierwszy opis - listę ciosów dla wszystkich postaci :) i paru innych bijatyk (wówczas mojego ulubionego gatunku), jak ciepłe bułeczki tykałem różne ACE COMBATy, WIPEOUTy, TWISTED METALe, TOMB RAIDERy, RESIDENTy, DOOMy i całe mnóstwo innych pozycji, których dzisiaj nie zaszczyciłbym nawet spojrzeniem. Czy to strzelaniny, wyścigi, przygodówki, czy nawet platformówki (grałem w JUMPING FLASHa - uwierzycie?), nie było dla mnie pozycji, której bym przepuścił. Pewien niedosyt miałem jedynie ze względu na niewielką ilość gier strategicznych, jakie ukazywały się na konsolę, a które darzyłem szczególną sympatią już za czasów Amigi, na szczęście w sukurs przyszły mi obie "odgrzewane" części UFO oraz PANZER/ALLIED GENERAL, z którymi zdarzało mi się zarywać po kilka nocek pod rząd (nie ma to jak oderwać ufokowi głowę lub rozwalić szwabski czołg, gdy zaczyna świtać). Owe sielanka nie mogła trwać jednak bez końca i wreszcie dopadło mnie przeznaczenie. Po gładkim łyknięciu pierwszego WILD ARMSa, VANDALa i SUIKODENa, siódmy FINAL FANTASY diametralnie zmienił moje spojrzenie na gry i co tu dużo mówić - zakochałem się w RPG i tak mi już zostało (przyznaję się bez bicia - płakałem gdy Sephiroth zabił Aeris :). Od tej pory inne gatunki (oprócz strategii) przeszły do rezerwy, a pasja do gier wideo, która dopadła mnie już w czasach podstawówki (Atarynki, Commodorki i te sprawy), zamieniła się w pasję do gier role-playing, zwłaszcza tych cudownych przygód rodem z kraju skośnookich braci. No i te tabelki - wiem, że to zboczenie, lecz w wielu przypadkach większą rechochę miałem z możliwości analizowania i spisywania elementów systemu danej gry, niż z samego jej przechodzenia, co zresztą można wywnioskować z opisów, jakie wtedy sporządzałem (wtedy Ścierа jeszcze mi na to pozwalał, nie to co teraz:).
Z "dawnych" czasów pamiętam również frajdę, jaką oprócz grania sprawiało mi nagrywanie (na kasety magnetofonowe) muzyki z gierek - nagrania te posiadam do dziś dzień i aż łezka mi się w oku kręci, gdy odtwarzam czy to pompatyczne utwory z WARHAWKa, czy to orientalne melodie z MAGIC CARPET czy to znów wywołujące dreszcze fragmenty ścieżki dźwiękowej z DOOMa (ba, nagrałem nawet to diaboliczne gadanie z zakończenia gry!) (HIV odtwórz to "od tyłu"!). Owe "dawne" czasy wspominam więc z dużą nostalgią, zwłaszcza teraz, gdy zazwyczaj ani nie starcza mi czasu na "obczajanie" większości tytułów, a nawet na czerpanie pełnej przyjemności z grania w posiadane, ani ochota już nie ta co kiedyś, w "odległej" przeszłości u początków PSX'owego grania. ☐ (star)

TOP 6 STAR

1. Final Fantasy Tactics
2. Final Fantasy VII
3. Tekken 3
4. Gran Turismo
5. Grandia
6. Suikoden 2

NEWS





CZWARTY SUIKODEH!
Czwarta odsłona tej kultowej serii od KONAMI zapowiada się bardzo interesująca z wielu względów. Po pierwsze stanowić będzie prequel, czyli opisywać wydarzenia poprzedzające wszystkie poprzednie części, co w sumie nie będzie miało większego znaczenia, zwłaszcza że akcja umiejscowiona zostanie w innym rejonie świata - tym razem w archipelagu przypominającym południową Japonię, po drugie zaś nowy hero będzie "nosicielem" Curse Rune. Run ten co prawda jak pozostałe True Runes oferuje posiadaczowi wielką moc, lecz czyni to kosztem jego życia, które powoli z niego "wysysa", a po śmierci obecnego "nosiciela" szybka znajduje sobie nowego. Innym ubocznym efektem posiadania Curse Rune jest dostęp do fragmentów wspomnień jego poprzednich właścicieli, co prawdopodobnie odgrywać będzie znaczącą rolę w fabule. Amerykańska premiera tej gry nastąpić ma w okolicach jesieni przyszłego roku.



KONKURSY

PANTEON GWIAZD

Kto: Łukasz "Plugawy" Ossowski zn. Świecia
Gra: CHRONO CROSS
Osiągnięcie: wykucie dla każdej postaci w grze (44 razem z Harle) najlepszej zbroi (Prism Mail) oraz broni (Prism/Spectral) (MEDIUM)

Listy



Pędzi, oczywiście za oknami. Zamiast się opylać i leżeć przed ekranem, oglądając elektryzujące filmy w TV ("Śmietana na podłodze 8"), chwyccie w dłonie długopisy lub zasiądźcie za klawiaturę, co by cos da mnie naskrobać. "Cos" nie znaczy wcale "byle co" - jeśli pragniesz mi przekazać zwykłe "pierdu-pierdu", to szkoda Twego wysiłku i kasy na znaczek, zas autorow mailów traktuję jednym klawiszem (tym 1kwiącym pod "Insert"). Sezon grzewczy uważam oficjalnie za otwarty! Przy okazji, proszę po raz kolejny stosowanie w mailach polskich znaków!!! To znacznie ułatwia mi robotę, przyspiesza proces obrobki tekstu (...) Bieżący numer PE jest wyjątkowy, tak jakby jubileuszowy - poświęcony PSX'owi oraz PSX EXTREME jako zjawisku na rodzimym rynku prasowym. Dlatego też postarałem się dobrać adekwatny repertuar do "LISTÓW", co by przyrzynić się do zbudowania stosownego klimatu. Mazecie uznać w wybranych przypadkach, że to smuty, usprawiedliwiam zatem autorów oraz siebie - efekt jest zamierzony (.Y.) PS. Jak być może zdążyłeś się zorientować, Szanowny Czytelniku, w bieżącej odsłanie LISTÓW zabrakło stałej rubryki "Ankieta" pod maim patronatem. Niestety, temat numeru (>>chlipanie nad grabem PSX'a<<) wyrwał z LISTOW nieco miejsca, tateż przepraszam Cię za niedogodności, jeśli jesteś fanem tejże rubryki (Kaso zagarnął miejsce i zostanie ukarany). Za miesiąc kontynuujemy zabowę d(^_^)b Żegna się HIV-karateka, ktory pije sporo mleka □

Kontakt: hiv@psxextreme.pl,
tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY - HIV")

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Lidia Baczkowska, Warszawa (upominek-combo)
Maniek, Szpratawa
Paweł Styczeń, Dąbrowa Gornicza

PRYWATA

Pistrek Pszczyna - arwał nie zacząłem czytać tego maila, bo wielkie litery mnie nieco odrzuciły o operacje w Wordzie (Ctrl+Shift+F) koszerne/lubi mnie za duze wysiłku.
Bałkan Siedlce - możesz probować, zyczy powodzenia.
Art Elbląg - masasz sobie do mnie pisać, zastrzegłem "ignore" na Twoje skrzynke pocztowe. Po, pa
Zadra Warszawa - swoim charakterkiem przypominasz mi pewną brunetkę z W-wy, ktorej nie trawię więc jestes o mnie przegrana, spotkasz na pewnych ludzi czasu bacz! Nie chce mi się z Tobą gadać, wypad z boru.
Jacek, Szczecin - co Ty wiesz o gronie?
Urbel, Płock - buahahahha! Śmiech na sali, chłopcy śmiech na sali..
Dares, Przemyśl - świetny pomysł przyjaciele! Rozwin go o następną datę mi znać co i jak!
Kazio - Poznań - bedziesz na rynku? Hłehłeł. Nie rób niezłej krzywej konkurencji Jay-manowi!
Alan, Bydgoszcz - bywa i tak, raz na górze, raz na dole.
Schab, Ruda Śląska - jeśli na serio ważysz 148 kg to ci gratuluję jakim trzeba być kretynem, by współczuć kolesiom, którzy będą Cię kiedyś chować? Swoją drogą, dla bochenków rybkowi na śniadanie?
Turbo, Sosnowiec - masz farta, ot cel
Gira, Gorzów Wlkp. - mnie tam nie było!!
Marcin Szewan - dzięki za miłych słów. Staram się jak mogę. Więcej nie potrafię. Chociaż...

SIĘ WIE!

"[...] Siema HIV! Od 14 czerwca jestem zeje**** szczęśliwym posiadaczem tak cudnego sprzętu, jakim jest PS2) (...) Wszystko zaczęło się parę lat temu, kiedy dostałem w prezencie PSX'a. Pierwsza gra - szok, co ze grafa, wooow! I tak było przez parę lat. Oczywiście kupowałem PSX EXTREME, żeby być na bieżąco. Po jakimś czasie na rynku pojawiło się PlayStation 2, a co się z tym się wiąże - coraz mniej gier wychodziło na PSX'a, coraz mniej recenzji gier w Waszej gazecie. No, to trzeba było pójść do przodu. Rodzice zapodali peceta. No i znowu pierwsza gierka - co za grafa, wocow! Przestałem kupować PSX EXTREME, zacząłem kupować czasopisma komputerowe. Na PSX'ie grałem jedynie w nieśmiertelnego PRO EVOLUTION SOCCER 2,). No i w końcu, po 2 latach od kupna kompa, nabyłem PS2! Co za radość zagrać w PRO EVOLUTION SOCCER 2 (niedługo PES3, yeah!), TEKKEN 4, DEVIL MAY CRY, MGS2 czy inne ekstra gry! (...) No, wróciłem do PSX EXTREME!!! Trzeba być w temacie - 'na bieżąco", się wie.). [...]"
Bartiz, e-mail

No, się wie ;)! Co prawda w trakcie Twojej "nieobecności" Playman nieco się zestarzał, wyrwał kilku chłopaków, a i zawinął do Londynu na kilka dni (hi!), ale ogólnie jest wesoło.

MĄDRY KOLEŚ

"[...] Szesć! Chciałbym Ci opowiedzieć o moich 'mądrych kolegach' (...) Stoję sobie w budzie, a tu do mnie kolega podchodzi. Łał, no to się wystraszyłem ;)! I mówi coś do mnie, ale ja go i tak nie słucham, bo niby po co (pecetowiec jeden)! No i tak mi ciekawie dzień minął, a tu po południu przychodzi owy kolega i pyta, czy programy 'w komputer". Jesssu! Jak ja nienawidzę, jak ktoś tak mówi! Idę do duzego pokoju (myślałem, ze on chce pograć na kompie), a on do mojego (tam mam konsolkę). No, to mu tłumaczę, ze to jest konsola. OK, skumał (chyba). No i gramy (PRO EVO SOCCER 2) - ja wybrałem Anglię, a on Brazylię. Oczywiście lamer przerąbał 4:1. No dobra, wszystko co wcześniej było to znioslem, ale jak powiedział (uwaga, uwaga): 'Łeee, moja FIFA 2002 na kompie jest 100 razy lepsza niz ten twój PES...' to... Chlip, chlip, az się nie chce wierzyć, że żyją tacy ludzie. No dobra, kończę, może mój koleś dostanie 'debila miesiąca" albo coś innego ;). Na razie! [...]"
???, ???

Histone jest niezłe, ale... Jednie to tak zlewać z kumpla? Zaproś go raz jeszcze i zapuść jakieś miazdzące graficznie tytułu, co by nie miał wątpliwości, ze "w komputer" można pograć jak się patrzy!

D-BILL MIESIĄCA



"[...] (HIV zachowano oryginalną pisownię) (...) Mam parę pytań dotyczących kupna konsoli. 1> Jakie pojemności dysków twerdych mają ps2 i game cub? 2> Czy ps 2 czyta porysowane płyty? 3> Mój kumpel mówi ze x-box to prawie piec. To wtakim razie czy można podłączyć do niego kartę graficzną Ge-force titennium? 4> Czy można grac on-line przez łącze stałe telefonu komórkowego? 5> Czy na Ps2 pójdą gry z pieca gdy się zmniejszy liczbę detali. 6> Która konsola ma najlepszą grafikę, tekstury, efekty świetlne i kolory wytwarza najwyraźniste? [...]"
Jacek Z., ???

Przepraszam najmocniej, ale nic nie zrozumiałem i nie jestem w stanie odpowiedzieć na choć jedno fachowo zadane pytanie. Matei

BUHAHAHA!

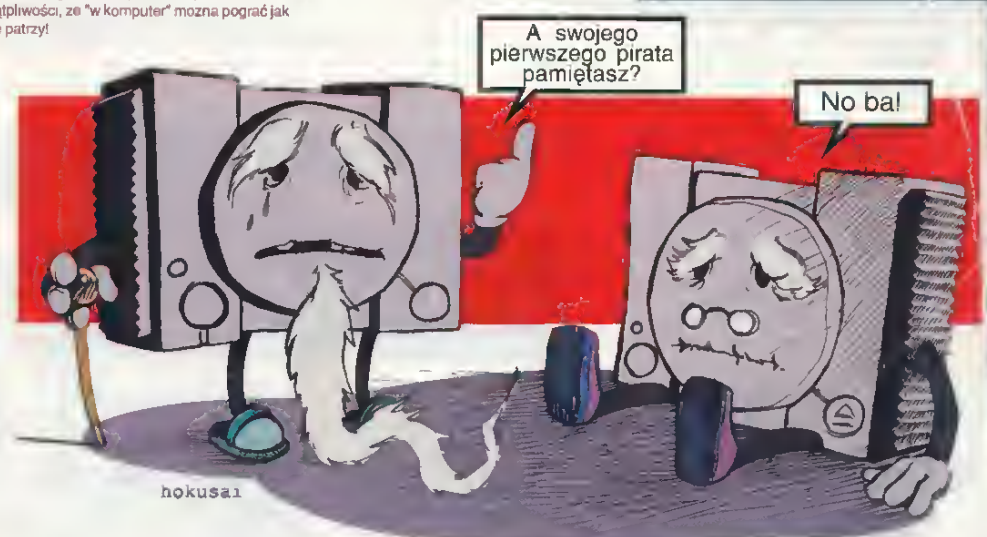
"[...] CIAO!!! (...) Buhahaha! Tylko tyle mogę powiedzieć na widok "innych" gazet o tematyce konsolowej. Ostatnio wyjechałem na wakacje i byłem zmuszony zrobić sobie przerwę od grania. Dlatego też zakupiłem masę gazet o konsolach i zacząłem wylegiwać się na plaży. Pierwsza gazeta i szok. Jakiś kleprasy red. necz. pisze we wstępniaku (wielkimi literami), że nie lubi Xboxa. Nieźle, robi gazetę o konsolach i nie lubi konsol - cóz za ironia. Na dodatek wychwala pod niebiosa grę ENTER THE MATRIX, zaś recke SH3 pisze na pół strony (wiesz... druge połowa to screeny i konkursy). I ludzie się dziwią, ze to Wy królujecie w naszym kraju. Goście zakładają czepek od pływania na głowę (a mozna na coś innego?) i chcą zdobywać rynek, bo wyglądają COOL i są na luzie. Bez jej! (...) Na dodatek w dziale "listy" ów red. necz. wyzywa czytelników (ale na serio), mówiąc im, ezeby leczyli się na głowę. Podejście do ludzi naprawdę zadziwiające. Oczywiście nie ukrywam, ze po lekturze 60 numerów PE jestem wybredny, ale to chyba dobrze? I choć Wam ostatnio tez mogę zarzucić lamerskość (chodzi o te pedalskie kolorki i Mariena na okładce) to tego nie zrobię, bo bronicie się warsztatem pisarskim, a to jest najważniejsze. Tym miłym akcentem kończę przekaz... [...]"
LOV, ???

Szczerze powiedziawszy, gdybym był przeciętnym Graczem, który po pracy idzie do kiosku w celu nabycia pisma branzowego, aby być w temacie, to z całą pewnością wybrałbym PE i najstarszą konkurencję, bo pozostałe wydawnictwa prezentują poziom mniej niż "średni". I nie mi się co dziwić, ze na polskim rynku rządzi PE - tworzony przez garść zapaleńców. Bez entuzjazmu nie ma kołaczy.

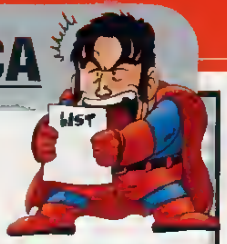
CZYSTA PRZYJEMNOŚĆ

"[...] Jakieś dwa dzionki temu siedziałam z moim bratem w pokoju, przeglądałam stare numery PE, a on grał w [illegible]. I w ogóle tak się wczuł w granie, że zapomniał o kolacji, ulubionym programie [illegible] itp. Pomyślałam, że to nie w porządku: on [illegible] w najlepsze, a ja nic nie robię. Postanowiłam [illegible] zrobić, żeby odszedł choć na chwilkę od [illegible]. Zaczęłam go zanudzać gadać o jakichś [illegible], o naszych pierwszych [illegible] konsolach. Jednak nic go nie ruszało. Trochę z[illegible]nowana, wyjęłam "któryś tam" numer PE i [illegible] szukać pomysłu na "ciekawą" rozmowę. No i zauważyłam opis jednej z jego [illegible] gier (HITMAN). Powiedziałam do [illegible]: "Stary, nie grajtyle, bo wylysiejesz i będziesz [illegible] wyglądał jak Hitman. A o ten kod kreskowy, to ja [illegible] zadbam!". A on mi na to: "Jak to?! Przecież on [illegible] dużo włosów! Ma takie 'liczki' i w dodatku [illegible]!!!" No i go wyśmiałam, no bo co on [illegible]?! "No ba! I może w dodatku jeszcze [illegible] te kłaki różowe, a zęby w kolorze zielonym?" A braciszek odpowiada: "No, coś Ty?! [illegible] piszę do PE, bo mam świnkę, ślepą [illegible]. Przecież HIVMAN nie jest łysy!!! Może by tak [illegible] u okulisty?". Zatkało mnie... Ja gadam o H[illegible]ie, a on, straszne pochłonięty grą, nie [illegible] dokładnie tego, co mówię, [illegible] się o Hivmana... Dopiero po chwili [illegible]. Hyhy, postanowiłam Ci, HIV, o tym napisać, zebyś się cieszył z tego, że jeszcze nie jesteś łysy:). (...) Wiem, że ten list nie ma większego sensu, ale to detal:). [...]"
Kairi, ???

Droga Kairi, czy wszystko na tym świecie musi mieć sens? Czy zajawkowe granie ma jakiś sens? Ot, np. włączasz konsolę na pół godzinki, rozwalasz kilku przeciwników, pokonujesz jeden poziom, ew. kończysz 3 wyścigi i... wyłączasz konsolę. Gdzie sens?



LIST MIESIĄCA



ZGREDZIOLSTWO!!!

"[...] Hej! Właśnie wróciłam z wakacji, gdzie zachwycałam się pięknem przyrody, wygrzewałem na słoneczku i próbowałam odpocząć od "cywilizacji". Wróciłam i pierweza co zrobiłam, to sięgnęłam po nowy numar PSX EXTREME. Zaczęłam go czytać i stwierdziłam, że coś jest nie tak. Z początku myślałam, że to może zgubny wpływ promieni ultrafioletowych na moje szare komórki wpłynął na to dziwna odczucie, ale nagle uświadomiłam sobie, że towarzyszy mi juz ono "od paru numerów".

Zawsza uwielbiałam PSX EXTREME ze względu na fachowe recenzje, świetne opisy, a także, a moze przede wszystkim, specyficzny klimat i super atmosferę panującą na jego łamach. Atmosferę tworzoną przez redaktorów i nas - Czytelników. A ostatnio? No cóż, gdzieś to wszystko trochę uleciało i zrobiło się tak jakoś smutno. Czasami mam wrazenie, za to nie jest już pismo ludzi kochających granie i gry, lecz ludzi którzy widzą w nich coraz mniej dobrego i granie sprawia im coraz mniej przyjemności. Większość wypowiedzi sprowadza się do tego, że gry są płytkie, schematyczne i nie mają nic poza grafiką, konsole za drogie, developerzy i producenci olewają Graczy, a najgorzej jest u nas, w Polsce. Nic tylko usiąść i płakać.

HIV: Tak się składa, Lidko, że na łamach PE staramy się przekazać własne odczucia, a nie tłumaczyć teksty z prasy/internetowych serwisów zachodnich. Gdyby nas sowicie opłacały zachodnie koncerny, systematycznie dorzucając wskazie "all inclusive", to kto wie... Granie nadal kochamy, jednak gry są płytkie, schematyczne itd. Za to tytuły mocne promujemy, bez względu na platformę docelową.

Nie twierdzę, że wszystko jest OK, i nie trzeba o tym mówić, ale nie popadajmy w przesadę. Moim zdaniem powoli, bo powoli, ale rynek gier wideo w Polsce rozwija się. Parę lat temu (gdy królował Szaraczek) niewiele osób, które spotykałam, wiedziało co to konsola, a jeszcze mniej miało do niej dostęp.

H: Jest to naturalnym objawem. Kiedyś pod każdym blokiem nie zamieszkiwanym przeze mnie osiedlu stały 2 - 3 samochody, a obecnie zdarza się, że parkuję swoją furą "7 bloków dalej".

Teraz większość z nich ma już styczność z konsolą (i nie mówię tylko o mieszkańcach dużych miast czy ludziach dobrze sytuowanych finansowo). Jest coraz więcej informacji, platform i gier. Łatwiej jest je dostać. A my coraz bardziej narzekamy. Dlaczego?

H: Bo to lubimy...? Hahla!

Chyba sprawdza się stara zasada, ze im więcej dostajemy i mamy, tym więcej oczekujemy, i chcemy jeszcze więcej. Im coś się staje bardziej dostępne i powszednie, tym mniejszą czerpiemy z tego radość. Może to właśnie na tym polegał urok Szaraka i gier na niego wydawanych? To było coś wyjątkowego, do czego dostęp na początku miało niewiele osób. Zdobycie wymarzonej konsoli czy gry wymagało wysiłku, a między Graczami istniała specyficzna więź (którą było łatwo odczuć na łamach PSX EXTREME). A teraz to gdzieś się zagubiło.

H: Zapoznaj się z publicystyką Dziada na łamach bieżącego nru PE - klarownie tłumaczy, dlaczego tak się stało.

Nie cieszymy się już tak grami, nie dostrzegamy dobrej pozycji, która wychodzi raz na jakiś czas (zresztą tak jak kiedyś). Nie chcemy jednej platformy, lecz najlepiej wszystkie, nie chcemy jednaj, dwóch dobrych gier na rok, lecz co miesiąc i jesteśmy zawiedzieni, ze tego nie dostajemy. Jeśli się zastanowimy, to tak było również z innymi dziedzinami rozrywki, np. z telewizją i kinem (pomyślcie ile starych filmów uważe się za arcydzieła, a ile nowych za "gnioty").

H: Podkreślę raz jeszcze, że tzw. hity są na łamach PSX EXTREME gloryfikowane, promowane. Że niby nie? Zaznajom się dokładnie z numerem PE, który dzierżysz obecnie w dłoniach - kilka gier dostało bardzo wysokie oceny, kilka wysokie (będzie też "Crap Zone"!). Ale takiem jest, że - mowa o filmach - format DivX zabił kino i wszyscy narzekają na filmy, bo łykają je hurtowo, za darmo, w domowym zaciszu, "bezrytualnie".

Musimy także pamiętać, że dla nas zawsze taki FFVII czy SUIKODEN będą grami kultowymi i trudno będzie je czyms przebić. To tak jak ze starymi piosenkami do których mamy sentyment. Dla innych jednak, którzy nie mieli styczności z Szarakiem, FFX czy SUIKODEN 3 nie są grami odtwórczymi i płytkimi. To właśnie do nich będą porównywać wszystkie inne tytuły. Wszystko zatem zależy od punktu widzenia.

H: Ha! Tymi oto słowy wytłumaczyłaś dokładnie, skąd się bierze - u ludzi mojego pokroju - łascynacja oldschoolem.

Kończąc juz mam małą prośbę: przestańmy widzieć same wady, spróbujmy dostrzec też to, co się dzieje dobrego na rynku konsolowym i znów cieszyć się graniem. Pamiętajmy, że to od nas - Graczy - zależy atmosfera i klimat, który składa się na zabawę, a nie tylko od producentów konsol i gier. Inaczej sami sobie wmówimy, że wszystkie gry są do "kitu" - i co nam wtedy zostanie? Nie psujmy sobie sami zabawy [...]" Lidia Boczkowska, Werszawo

Nie jestem takim zgredem na jakiego wyglądam;), ale piękną myśl ujęłaś w tak dosadna słowa, że chybe się rozbeczę;). Nagroda do Ciebie jedzie. (...) Buuuehheeee...

LENIUCH

"[...] Witam! Nawiązę do Twojej wypowiedzi na łamach ostatniego "ekstrima" (Twoje odpowiedź na jakiś list, sorry, jestem zbyt leniwy żeby teraz wstać od kompa i sprawdzić gdzie to napisałes, ale na pewno pędio z Twojej strony sformułowanie "bez zabezpieczeń byłeby bieda"). Uważam, że zabezpieczanie płyt przed piratami jest wielką pomyłką, no bo spójrz na temat z tej strony, Drogi HIV'le: jakie by zabezpieczenia nie wymyślili... piraci złamią je bardzo szybko. Każde zabezpieczenie płyty jest do obejścia. Producenci sprzętów i softu (mam tu na myśli konsole i gry) prześcigają się w tworzeniu układów zabezpieczających sprzęty i "tricków" zabezpieczających płyty, jednak wszystko jest "łamane" w kilka dni). Zadzwoń do serwisu PlayStation i zapytaj o nową konsolę. ;-) Dzień dobry, czy jest przerobione PS2 V9? - Nie, jeszcze tej konsoli nie mamy, będzie za tydzień, a przerobiona za dwa tygodnie, bo podobno ma jakieś nowe zabezpieczenia") Wracając do temetu płyty. Po kiego walę te wszystkie zabezpieczenia płyt z grami? Piraci tak czy inak każde "najlepiej zabezpieczona" cudo zgrywają na CDR-y, a uczciwy człowiek ma chołerny problem ze zrobieniem sobie jednego głupiego backupa. Gdybym Ci napisał, ile programów musiałem ściągnąć i poinstalować, aby z mojego oryginału SILENTa 3 zrobić backupa, to byś dostał bólu głowy. To tak, jak z Windowsem: wysterczyłby 3-cyfrowy "kiucz", ale nieee... "damy 30-cyfrowy, aby normalny człowiek 3 razy pomylił się, zanim wpisze go poprawnie". Bo w to, że piratowi robi różnicę czy wkleje 3 cyfry czy 30 - chybe nikt nie wierzy. Podsumowując, "zabezpieczenia" to ściema, tylko i wyłącznie uprzykrzanie życia normalnym ludziom. Kiedy ci wszyscy "zabezpieczyciele" wreszcie obudzą się i dostrzegą, ze "nie tędy droga"? Ze może warto by było uatrakcyjnić ofertę oryginału (jakieś wkładki, gadżety - coś takiego) lub najlepiej niższe ceny, to wtedy każdy kto woli kupić oryginał - kupi. A kto woli "pirata" - i tak kupi "pirata", choćby gra była nie wiadomo jak zabezpieczone (bo totalne wyeliminowanie piractwa jest niemożliwe, to tak jakby produkować wibratory i zwalczać innych producentów baterii R20) [...]" Jacek, Gdańsk

Przyjmijmy, leniu, bez wnikanie w szczegóły, ze zgadzam się z Twoją teoną. Lecę po kolei. Kwestię zabezpieczania hardu/softu uważam za jak najbardziej pozytywne zjewisko, szczególnie z punktu widzenia ich właściciela. Będąc producentem superkonsoli sprzedawanej w cenie "poniżej kosztów produkcji" - czy chciałbyś, aby została złamane? Bill Gates z pewnością robi złą minę do dobrej gry, dają sobie uciąć pukiel kłaków, ze "pozwolił", aby Xbox został złamany. Podobnie było w przypadku PSX'a, a następnie PS2 - możne nieśmiało piszczeć iz eukces rynkowy zawdzięczają owe platformy m in możliwości modyfikacji. A że Bill ma ieb ne karku - pozwolił sobie na podobną zagrywkę i zapewniam Cię, że stworzenie zabezpieczeń "Mission impossible" to żadna filozofia (wyolbrzymiając). Dalej - zabezpieczenie płyty. Rzeczywiście w przypadku nośnika CDR lub DVD ciężko o skuteczne zabezpieczenie, zostaje zatem opcje wprowadzenia niestandardowego nośnika. Pierwszy przykład z brzegu: Dreamcast. Gdyby nie "Utopia" to kto wie, jak by wyglądała sytuacja DeCeka na rynku! A NINTENDO i GameCube? Minęło sporo czasu od launchu tego systemu i jakoś nie było mi dane ujrzeć u kogokolwiek piracklej gry odpalonej na przerobionej "kostce". A ze za sprawą tego faktu popularność GaCka w Polsce nie imponuje to już inna sprawa (dziwne? Ani trochę!). Dalej - Xbox Live. Aby szarpać na serwerach MICROSOFTu na przerobionym Xie musisz mieć zepakowaną dedykowaną "przeróbkę", a i tak korzystać z oryginalnych gier (szczegóły w "Kąciku on-line"). SONY obecnie kombinuje jak uporać się z problemem i pewniklem coś wykombinuje. Dalej - Windows. Z tego co wiem, "windę" instaluje się raz na "ruski rok" (w zależności od stopnia zaawansowanie użytkownika,), więc wklepanie 30-cyfrowego kodu nie powinno stanowić większego problemu. Gdyby to był 3-cyfrowy kod, to przeciętny lamer mający dostęp do pirackiego softu mógłby - przy odrobinie samozaparcia - ustalić stosowny kod, naturalnie metodą prób i błędów (zaledwie tysiąc możliwych kombinacji,). To samo tyczy się backupowanie gier: przeciętny zjadacz hemburgerów nie jest w stanie wykonać kopii bezpieczeństwo (brak kompa, zerowe pojęcie nt. użytków itp czynniki), a nawet jeśli tego dokone - nie może z kopii korzystać (nieprzerobiona konsola nie zeczai tamtu). Czyli... po cholerę komu ten backup? Kwestie zabezpieczenie konsoli przed możliwością korzystania z backupów mo jeszcze jeden, niezwykle ważny aspekt: aby mieć przerobioną konsolę trza się nepocić. Jasne, na giełdzie można nabyć konsolę w dwóch pakietach (goła lub przerobiona), ale nie każdy ma dostęp do giełdy, ponadto musi wybulić ekstra kasę itd itp. Podsumowując, grono potencjalnych entuzjastów korsarstwe zostaje skutecznie ograniczona. I to to chodzi.

DZIĘKI!

"[...] Pragnę Wam podziękować. Podaliście ostatnio (nie pamiętam, w którym numerze) ceny konsol "wcześniejszych generacji" dla tych, co nie mają z amiaru albo kasy na zakup Next Gena. No i złapałem bakcyla. Zachorowałem na N64. (...) Zacząłem zbierać kasę. Narzeczona, jak się dowiedziała, że chcę nową konsolę, powiedziała za zwanowiem. Cena jej nie przekonywała (a miałem ofertę 140 zł za konsolę i dwie gry). Powiedziałem jej: dobra, nie kupię od razu, tylko będę zbierał. Zawarliśmy układ: ona pali fajki, ja rzuciłem. Więc umowe była taka: ze ze każdą kupioną paczkę papierosów mę do skarbonki wrzucić dla mnie taką samą kwotę pieniędzy. Układ szczery i bez oszustwe. One ma na swoje przyjemności - niech i ja mam na swoje. No, ale los chciał inaczej. Znalazłem atrakcyjną ofertę na Allegro. Mimo że w skarbonce było dopiero 55 zeta, kupiłem N64. (...) Dziś przyszła zlicytowana przeze mnie N64. W komplecie dostałem 4 gry. (...) Dziękuje Wam, chłopaki. Po co mi PS2, po co mi Xbox (no, na GaCka miałbym ochotę, ale w Polsce z GC słabo i drogo...). Dla mnie największa radość jest wtedy, kiedy mogę pograć z osoba, która kocham. Dziękuję!!! [...]"
p r m s 7 4, e-mail

Bardzo miło dowiedzieć się, że swoją papraniną poprawiamy ludziom humor, w pewnym sensie zmieniamy życie. Życzę Wam w imieniu Redakcji PE wielu miłych, wspólnie spędzonych chwil. Chlip, chlip... (...) Co się tyczy GameCube'a - oj, zdziwisz się, przyjacielu! Wkrótce "kostka" zastakuje sklepy bardzo intratną "promocją"!!! Rozglądaj się.

SMRODEK

"[...] Ostatnio nie chciało mi się iść po PE do kiosku, więc korzystając z okazji, że moja mamusia szła na zakupy, zleciłem jej kupno nowego numeru "ekstrima". Lekturę jak zwykle zacząłem od obwąchania gazetki. Jakież było moje zdziwienie! "Kunafak, zapach się zmienił!" - pomyślałem. Przez następne pół godziny próbowałem zidentyfikować ów nowy zapach. Moje zmysły węchu zwariowały. Okazało się, ze seniorke niosła gazetę w koszyku z innymi zakupami, m in. z nie do końca zapakowanym boczkiem i podwawelską). [...]" Grochu, ???

Proszę, przestań! Nie podsyłaj mi więcej podobnych listów, bo wyzionę ducha! Za śmiechu spadłem z dywanu na podłogę, z impetem tłukąc łbem o posadzkę.

OŁ, GEEZ!

"[...] Witam wszystkich! Właśnie przeglądałem najnowszy numer PE, gdy nagle wpadła mi do głowy pewna myśl. Chciałem się zapytać na o konsole, przynajmniej nie bezpośrednio, a bardziej w kierunku Waszego czasopisma, czyli troszkę z innej beczki. Dobra, zacznę w końcu. Jak wiadomo, na przełomie 2004/5 r. będziemy mogli delektować się nowymi - mam nadzieję - "super konsolami" Xbox 2, PS3 oraz GameCube 2. Niektórym nie podoba się to, że w PE mówicie o "wszystkich" konsolach, mają Wam to za złe, mówią ze powinniście pisać jedynie o PSX i PS2, i jestem ciekaw jednej rzeczy: czy jak wyjdą nowe konsole, to o nich też będziecie pisać? Czy dla każdej z nich poświęcicie "Konsolo-Metr"? Jak dla mnie byłaby bombe, ale co powiedzą ci, którzy na rozwoju w świecie elektroniki stanęli jakiś czas temu (hehe!)? [...]" mpu, e-mail

Ltości.

WUJEK SAM POZDRAWIA!

"[...] Moja przemyślenie są całkiem świeże, właśnie przeczytałem wrześniowy numer PE. Jako wierny Czytelnik i wytrwały Gracz (rocznik '73 and still crazy) stwierdzam geniainie, ze naprezentujecie poziom "raz góra, raz dół", co świadczy nie o tym, że jesteście patałachy. Kto się nie rozwija, ten się cofa, dlatego zmiany jakich dokonujecie są na miejscu. Nie chcę pisać o wszystkim, tylko stwierdzić klarownie jak wode reklamowena przez pewną modelkę, choć je wolę bursztynowy napój. Dla mnie listy typu "kupiłem za tyle i za tyle konsolkę" są baz

Ankieta na forum

Najpiękniejsze chwile z PSX'em.

Koso: Z okazji jubileuszowego numeru PE na naszej stronie internetowej pojawiło się utrzymana we wspominkowym duchu ankieta. Wszak nie da się ukryć, że pierwsze lata letnienia piema spędziliśmy grając i pisząc na temat jednej konsoli - PlayStation. I tym sposobem dopełniamy ckliwy charakter tego numeru Waszymi opiniami.

"[...] Chwila którą pamiętam najbardziej z tych wszystkich to pewna impreza u mnie w domu. Zaczęło się od "przywitania" w TEKKEN a trzeciego i ROLLCAGE'a. Powoli zaczęło być "szczęśliwiej". Środek imprezy WORMS ARMAGEDDON wpadło w szpony Szaraczka. Powstała młócka na ekranie i w domu. Gdy 3/4 ludu wybyło w swoje progi, a pozostali nieliczni, do PSX a wpadł ISS PRO '98 i dopiero się zaczęło. Hasło "ej, ja już lide" pojawiało się dziesiątki razy. Nikt nie poszedł sprzęt zgasł nad ranem) [...]"
TrOoPeK, ???

"[...] No cóż, najpiękniejsze chwile spędzone z PSX em... To wtedy jak zobaczyłem u brata NIGHTMARE CREATURES I ALIEN TRILOGY! Pomyślałem sobie "to gry teraz tak wyglądają, toż to niemożliwe!". Mało się nie połałem ze szczęścia, bowiem wiedziałem że moje dni bez tego cacuszka są już policzone. Szybciutko pobiegłem do pracy na nadgodziny i już następnego miesiąca miałem swojego PSX'a. O drenie dłoni przypisywił mnie pierwszy MGS - dosłownie i w przenośni, gdy trzymałem Dual Shocka i patrzyłem jak w dali znika śmigłowiec, ręce mi drżały targane tym genialnym padem. Kiedy jednak brat podrzucił mi RESIDENT EVIL 2 - wpadłem po uszy, moje życie towarzyskie ucierpiało na tym, to był jakiś amok, po prostu o niczym innym nie potrafiłem myśleć, nawet w pracy myślałem jak rozwiązać nową zagadkę i co będzie dalej. To było to. [...]"
Bobok, ???

"[...] Najlepiej pamiętam pierwsze dni z PSX em - szpilanie kilka dni pod rząd w Demo One, podniecanie się możliwościami konsoli, Mantą i T-Rexem,) To były czasy [...]"
WSM, Szczecin

"[...] Eee... Domyślam się, że jedną z takich chwil był moment, kiedy mój padre dostarczył mi tajemnicze błękitnawe pudło przed patrzały... Szok, fascynacja, suchota w paszczy i chwilowe wstrzymanie akcji serca przy pierwszym otwarciu (przeze mnie, wcześniej ktoś go odpowiednio "przerobił", hihihe) klapy... Jedna z niewielu sytuacji, kiedy w kąciku mojego oka prześlizgnęła się drobne łezka. To samo nastąpiło gdy przytuliłem do klaty swoją Czarnulkę, choć mój wzrok skierował się momentalnie na dotychczasowego króla rozrywki - Szaraczka... Do dziś, za każdym razem kiedy na niego spoglądam, czuję jakby przed chwilą grzał płytki tym swoim knypkowatym napędem... [...]"
Barbanarius, Ustka

"[...] Najpiękniejsza chwila z nim związana, to chyba jego zakup i odpalenie pierwszego tytułu. W moim przypadku były to GRAN TURISMO oraz CRASH BANDICOOT 2. Pierwsze wrażenie coś nowego, niesamowitego, coś czego nie da się opisać słowami, trzeba to po prostu przeżyć samemu. Konsola PlayStation była i jest (według mnie) najbardziej przełomową, wypasioną machiną, która zapoczątkowała nową "Erę dla Gracza" [...]"
Sojer, Katowice

"[...] Piękną chwilą było gdy Szarak nie chciał wczytywać mocno porysowanych płyt. Wtedy otworzało się okno (bo jak np. była niska temperatura, to czytał nawet porysowane) i mimo że mróz jak cholera, giercowało się! Możliwe że nawet gdzieś mam takie zdjęcie na dworze zima, okna pootwierane, a chłopaki siedzą w pokoju w kurtkach, czapkach, rękawicach... Zaje***y motyw - miło to wspomnieć [...]"
Maniek, ???

"[...] Chwile spędzone przy CIVILIZATION 2 będą niezapomniane. Pamiętam doskonale, jak nawalałem nuklearkami najpierw w Berlin, potem w Hamburg, Monachium i kilka innych miast) Wtedy to zakończył się mamy żywot Niemców w mojej wersji gry, a ja byłem dumny jak cholera. No i ta muzyczka) - wszystkie 4 utwory po nuceniu ich już jak pielerza (z pamięci ofkoz) zamieniłem na lokalne radio (przyciszałem na maksa TV i włączałem radio). To były piękne akcje, gdy przy rytmach Britney Spears "Ups, I did it Again" tłumiłem kolejny strajk w Osace czy Innaj Jokohemie, albo chwile gdy o godz. 4:30 ojciec wchodził do pokoju i próbował mi wyrwać kabel zasilający, a ja argumentowałem mu "Poczekaj moment! Muszę zbudować Koloseum w Tokio, żeby mnie ludzie kochali" [...]"
Morales-kks, Kalisz

"[...] Sylwester (nie pamiętam roku...) - grałem do godz. 15:00 w RIDGE RACER TYPE 4 i ok. 3:00 w nocy puściłem FF7... No i zonk. Nie potrafiłem naciskać "X", bo mnie kciuk bolał od robienia slide ów w RR, a granie w FF7 bez biegania mijało się z celem... Tylko raz w życiu (właśnie wtedy) bolał mnie palec z grania! Poczułem PURE HC i benan ne ryju ze mam PSX'a [...]"
Goju, Mysłowice Wesoła

"[...] Najpiękniejsza chwila, to chyba moment kiedy dostałem do matuli ne Mikołaja grę TOMB RAIDER 2. Myślałem, że się ze szczęścia rozpłaczę. Do końca życia będę również pamiętał mój pierwszy i ostatni turniej w TEKKEN 3. Rodzice zgodzili się zawieźć mnie na turniej do Katowic (puchar PlayStation Plus). Do dziś pamiętam przebieg walk które wygrałem, fotki z Kalim i Lokim, oglądanie walk Pabla i Icka, fotografowanie znienacka Matiego (młody byłem i głupi - 11 lat) - to właśnie najpiękniejsze chwile, jakie przeżyłem dzięki tej konsoli. I co najważniejsze - to właśnie dzięki niej dzisiaj piszę te słowa w tekim miejscu jak Forum PE, a nie na jakichś forach dla pecetarzy [...]"
Marlon, ???

"[...] Nie będę oryginalna - oczywiście, chwila zakupu. Pamiętam, to było wtedy gdy w Warszawie padał największy deszcz dopewnego czasu a ja stałam pod Rotundą i zastanawiałam się, czy zbiorę się wreszcie na dowegę by isc i nabyć sprzęt o którym myślałam od dawna. A później kazda chwila, moment gdy siadam przed telewizorem, lub po prostu patrzę na moją konsolę. Lubię ją. Nie kocham, sprzętu nie da się kochać. Uwielbiam [...]"
Nozomi, Warszawa

"[...] Hmmm, najpiękniejsze chwile były chyba ze czasów THPS2. Było tato chodziłem jeszcze do szkoły średniej, klimat jak w amerykańskich filmach) Wpadł mi do głowy całkiem oryginalny pomysł, który wraz z moim przyjacielem (H. Masonem) postanowiłem zrealizować. Dysponowałem wtedy monitorkiem ciekłokrystalicznym, który na owe (3 lata temu) czasy robił wrażenie. Podłączyłem go do wysłużonego PSX a, wcisnąłem to do plecaka. Tak "uzbrojony" ruszyłem do szkoły) Zaczęłe się lekcja rachunkowości, usiedlismy w ostatniej ławce, plecak położyłśmy na podłodze, tak że wystawał z niego tylko kabel od przedłużacza. Resztę umiejętnie skitraliśmy, monitorek oparliśmy o książki, każdy dostał po jednej słuchawecze i po padzie, i jak gdyby nigdy nic zaczęlismy ciorać w "Tonisecza") Ludzie robili oczy i nie wiedzieli o co chodzi (jedna klientka znała tytuł "o, grałem u brata", hehe) Anyway, tak się zagralismy, że nie zauważyliśmy, jak babka podeszła do nas, i oburzona pyta co robimy, ale wcisnęliśmy jej bajkę, że to palmtop się laduje) Kupiła to, hehe [...]"
Zangief, ???

sensu, taki sprzęt zawsze tanieje. Ja dałem za swoją konsolę w styczniu 2002 r. aż 1200 zeta i co, miałem czekać aż stanieje i walić głową w mur? A tak, to mam za sobą wiele pięknych chwil i skończonych gier (ponad 130). Chcę napisać o czymś innym, mianowicie raz ne zawsze rozprawić się z piractwem. Ameryka to dziwny kraj, ale to stamtąd mój brat przywiózł Jaguara, ja dwa lata później N64, tani osprzęt do PSX, a ostatnio do X-a. Dlaczego o tym piszę? Bo zauważyłem, że jest tam normalne podejście do branży rozrywki elektronicznej, kupując używane gry czy też akcesoria zauważam rówieśników i starszych wyjadaczy, funkcjonuje normalny rynek wymiany gier, a nie bandycki (MORROWINDa wymieniłem już pół roku!). Sam byłem świadkiem, jak koleś robiący zakupy w "Game Stop" kupił dwie gry i dostał gratis koszulkę promującą Xboxa. A u nas nic, rylko to piractwo, nie jestem święty, używam "backupów", ale wierzcie - to nie gry są drogie, to my mało zarabiamy! Ja zarabiam "Xboxa na miesiąc", a Amerykanin "na dzień". Spore różnica... (...) Marzy mi się taki sklep, gdzie jest miło, tacat zna się na rzeczy, dorożnia pada do padeki i takie tam. Łatwo pisać "piractwo to buractwo" i podobne teksty ale trzeba kombinować jak to robić, by mieć oryginały. Argument jest taki, że jak bym mógł skopiować samochód to bym go skopiował dla Ciebie. (...) Burak i tak powie, że mu się należy, więc idzie ne masówkę, tyke tuli piratów, filmy tylko DivX - bo tanlej, muze tylko mp3 - to jak lizanie lizaka przez azybę. Ale życie to sztuka wyboru, jak mówi reklame lodów, nie obejrzysz wszystkich filmów, nie posłuchasz wszystkich płyt, nie przeczytasz wszystkich książek [...]"
Dewid, Pawłowiczki

Za Polska to "dziwny" kraj - wszyscy wiedzą. Zarabiemy psie pieniądze za taką samą pracę, jaką wykonują ludzie w "cywilizowanych" krajach. I jeszcze jestem w stanie zrozumieć takt że nie każdego stać ne kupno samochdou - choćby takiego za 8 tysieków - ale żeby trza na konsolę dla dzieciaka zbierać, planowoc budzet domowy z półrocznym wyprzedzeniem i podobne szopki ...? Spoko, niechaj nas tylko dopadnie Unie (którą popieram) - stewiem, że przez pierwsze dwa lata będziemy w szoku, gdy ceny za wybrane towary i usługi podskoczą niczym zadzioma Pchła Szachrajka /.

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę SEGA Saturn (model 2 - szare przyciski wersja PAL, oryginalne padziki) + okablowanie + 2 oryginalne pady + 2 oryginalne gry: VIRTUA FIGHTER 2 oraz PANZER DRAGOON 2. Tel. 0696 131 258 lub mail: luv@pixextreme.pl

Sprzedam konsolę Dreamcast + pełne okablowanie + pad + kaseta 1MB + okolo 20 gier: stan dobry. Cena: 300 zł. Tel: 0505 463 055

Sprzedam konsolę GBA (przezroczysty kupiona VI 2003 r.), stan idealny, mało używana + DOOM II + INSPECTOR GADGET RACING + battery pack + shock protector (kłykainy) + handy stick (trójkąty) + pełna dokumentacja. 8 miesięczna gwarancja. Cena: 450 zł. Tel. (074) 649 41 86. Marek (Strzegom okolica Wrocławia)

Poszukuję opis do TOMBA! 2 (odpłatnie) i gry TOMBA (oryginał do 30 zł). Tel. (056) 675 41 61, prosić Rafała (dzwonić po 20:00).

Kupię oryg. gry na Dreamcasta. SHENMUE 2, UNREAL 1 - byle tanio! Tel. 0696 328 727

KRZESEŁKO

Nagroda:

"[...] Moje histone zaczęła się jakieś trzy dni temu. Był dzień jak co dzień, nic ani nikt nie mógł przewidzieć zblizającej się tragedii. Gdy wróciłem ze szkoły i tak sobie siedziałem, nagle zadzwonił dzwonek. Otwieram drzwi, patrzę, a to mój "tumfel" (Hi, Matek!). Mój nastrój nieco się poprawił (było nieco nudno) i od razu zapuściliśmy jakąś grę. No i gramy, pełen luzik, aż tu nagle kumpel do mnie z takim tekstem "Ty, masz jeszcze ten numer >>ekstrime<<, w którym był opis do FF7? Chodzi mi przede wszystkim o opis matemi", a ja na to "No ba! Przecież ten opis jest w 7 numerze PE - pierwszym, który kupiłam! Nie mogę go nie mieć!" Zabraliśmy się do wykopywania tak drogiemu mi numeru. Wszystkie "ekstrimy", która posiadam, są ne honorowym miejscu wśrdo gazet - na krzesełku (inne są u mnia w pokoju na półce, a krzesełko stoi w gościnnym). Ściągnąłem wszystkie numery z krzesełka, prócz siodmego - który był na samym dole (moje "ekstrimy" poukładane są chronologicznie). No i teraz najgorsze. Sięgam z

Ludzie nudzą się

"[...] Witam serdecznie Grono Redakcyjne! W podzięce za comiesięczną lekturę przesyłam Wam drobne upominki które "w pocie czoła" udało mi się wyprodukować w firmie mojego szefa (oczywiście po godzinach). (...) Wypada się przedstawić. Mam 28 lat, giercowaniem zaraziłem się poprzez moją pasję - horrory. Notabene moja filmowa biblioteka obrodziła już w ponad 350 tytułów z tego gatunku, odkupionych do wypożyczalni, bądź tzw. kopii zapasowych. Kiedyś zobaczyłem przypadkiem glerkę SILENT HILL w akcji co zaowocowało pozniej kupnem PS2 - oczywiscia z problemami konsola droga, pensja niewielka (...) Mój 3,5-letni synek męczy po przedszkolu DMC, a żonka





czasami grywa w JAK&DAXTER. Mnie do grania zostają noce, co mi odpowiada ze względu na horrorowe upodobania (...) Może na następne EXTREME PARTY zrobić Wam okolicznościowe breloczki? [...]"
Łukasz Głowczewski, Gdynia



(...) Pracuję w zakładzie ceramicznym i wpadłem na pomysł, żeby zrobić Wam małą niespodziankę (prezent). Wysyłam do Was własnoręcznie zrobioną świnkę przechowującą zaskórniaki w razie braku kasy na piwo! Pozdrawiam całą redakcję i życzę dalszych sukcesów. Paweł



Chłopaki dzięki! Dostaniecie jako pierwsi nasze nowe gadżety: wisiorki i przypinki z logiem PSX EXTREME (zdj. po prawej). Wkrotce wszyscy prenumeratorzy takowe tez dostaną w prezencie. [Redakcja]

RODZYNY

"Rodzyny" powoli stają się maskotką działu LISTY. I fajnie, niezwykle mnie to cieszy. Upraszam jednak wszystkich "szczególnie zdolnych" o nie narzucanie się! Aby tu trafić, trza się wykazać, bowiem materiał wybieram spontanicznie, pod wpływem impulsu - z założenia śmiechu lub zażenowania... Poczęwszy od bieżącej odsłony nie podpisuję wybranych kawałków, aby nie dać satysfakcji ziomalom, którzy mają ubaw z tego, że celowo się wygłupiają i ich bzdeciny zostają opublikowane (cóż, taki ze mnie chamissimo). Anonimowo będzie, czyli jeszcze bardziej pieprznie! (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).□ [hiv]

■ "HIV i Redakcjo!!! Proszę o zmianę ceny pisma bo jak piecę gościowi w kiosku 7zł to mi głupio stać i czekać ne 1 grosza reszty!!!"

■ "umieść mnia w rodzynach or debil roku naprawde jestem tego wart"

■ Mój kumpel kiedyś powiedział-mam tylko jednego kolegę a wszystkie moje kolezanki są dziewczynami! FLAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA!!!!!!!!"

■ "czesc stary jestes e "de besciak wieksy" za ten telefon powinienes dostac nobla w dziedzinie robienie z ludzi idiotow koncze pisac bo mama idzie duhahaha"

■ "cze dlaczego psxextreme schodzi ne psy coraz jest gorszy i kawały niesajuz śmieszne powiedz mesterze"

■ "MOŻE MEMORKĘ MI WYŚLECIE CHOCIAŻ. TYLE BĘDĘ MIEĆ OD WAS WSZAK W ŻYCIU JESZCZE MI OD WAS NIC NIE DOSTAŁEM NO NIE HAHAHA POZDRAWIAM I JAK NIC NIE DOSTANE TO I TAK BEDE PRENUMEROWAC WASZE PISMO FOREVER NARA

■ "Cze Hiv politycy chca podniesc podatek VAT na uslugi internetowe z 7% do 22% Czy jesli sie tak stanie cena PSX EXTREME skoczy w gore o 15%?"

■ "jak znam życie w tym liście napisanym w 10 minut bez żadnego pomysłu na niego zrobiłem mnóstwo błedów i pewnie kawałek tego listu znajde w rodzynach)ale kij na to kładę,)"

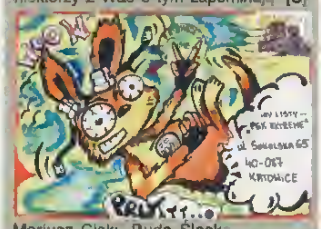
■ "Mam kumpla - Rudego. Cytuję jago wypowiedz: "Tej mam kompsole dwójkę. Fajny jest dzojstik ten czarny i memorka. A gram teraz w Bandyte (gta3), Diabła (Devil May Cry), Paletki (Virtua Tennisz), Piłkarzyki (PES2), Windża (Tenchu), Samuraja (Way of Samurai), Bohatera (MGS2), Pistolety (strzelanki fpp), Karate (TK4), Rejdy (CMR3), Piosenki [(jedynke i dwójke) Frequency i Amplitude]. Ech... jaja se robi, ale musisz przyznać, ze brzmi to zebój czo co nie?"

■ "Piszę, aby przekazać Ci motto, które wymyślił mój kumpel Wojtas. Pragnę taz dodać, że to moje motto życiowe -) Oto ono: "Lepiej macać niż być macanym" - popatrz tylko, czegoś takiego nie wykrzesałby z siebie nawet sam Einstein (ze Ścierą razem wzięci -)!!!"

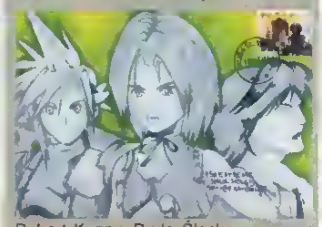
■ "Mam małą prośbę, czy nie można by było zamieścić w psx jednego dnia z życia Mistrza Hiv-a, oczywiście bez cenzury i ze wszystkimi pikantnymi szczegółami np. jak śledzisz na klozecie i podcierasz się gazetami konkurencji albo jak z całą premedytacją w obecności kilkudziesięciu osób puszczasz siarczystego bąka, był bym wdzięczny."

NIEUSTAJĄCY KONKURS NA NAJSADNIEJSZĄ KOPERTĘ

Panowie Kupni uratowali Wasz honor, hyhy (nagroda już do Was leci). A ja wciąż apeluję o inwestowanie w kredki i mazaki oraz o własną inwencję twórczą ("szybowanie" nie jest mile widziane). Dodatkowo, miło jest, jeśli w ładnie pomalowanej kopercie znajduje się jakiś liścik - niektórzy z Was o tym zapominają [Ś].



Mariusz Ciski, Ruda Śląska


Robert Kupny, Ruda Śląska



Radosław Kupny, Ruda Śląska



Radosław Kupny, Ruda Śląska



Łukasz Chmura, Kuźnia

namaszczeniem po numer (dawno go nie widziałem) i chcę go podać koledze, lecz numer ten... NIE CHCE OPUŚCIĆ KRZESEŁKA! Myślę "łodafak?" i ciągle próbuję zdjąć gazetę z krzesełka. Na próżno... Po krótkotrwałej analizie problemu stwierdzamy okrutny fakt: gazeta przykleiła się do krzesła... Pierwsze myśli, które naszły moją tępetynę, to te z kategorii "jak to się stało?" No nic, trza próbować. Zaczęliśmy od obrócenia krzesełka do góry nogami i potrząsania nim. Nic, gazeta dalej nie chce odejść. Następnie wystawiliśmy krzesełko na dwór (słońce, wiatr) - nic. Przez myśl przeszło nam, że kumpel mógłby wziąć numer razem z krzesełkiem, ale to chyba niezbyt dobry pomysł. Wziąłem więc pilnik i zacząłem próbę delikatnego odklejania gazety - nic to nie dało... to choleme krzesełko i gazeta były sklejone zbyt mocno... Powoli zaczęły nam się kończyć pomysły. Nagle przez mój łeb przeszła genialne w swej prostocie myśl: "Zrobię to niczym >>koperfild<<!" Wziąłem kilka głębokich oddechów, złapałem gazetę i... szarpnąłem z całych sił! I... sami chybe możecie się domyślić, jaki był tego skutek... Niektóre kawałki wspaniałego komiksu "Butle Arena Koszinden" wciąż pozostawały na krzesełku, mimo że je dzierżyłem w łapie słodmy numer "ekstrima". ARGH! Naszły mnie myśli samobójcze. Dobrze, że odłożyłem wspomniany wyżej pilnik (...) Po tym wydarzeniu, mimo wielu chwil spędzonych z krzesełkiem w dzieciństwie, moje stosunki z nim nieco się ochłodziły. Najbardziej dołuje mnie to, że zniszczeniu uległ wspaniały komiks - "Butle Arena Koszinden" - to był prawdziwy majstersztyk... Tym oto optymistycznym akcentem zegnam się z ciałem redakcyjnym. Pozdrówka i gratulacje za tworzenie tak wspaniałego szmatławca! Oby tak dalej, do setnego numeru! [...]

Menlek, Szprotawa


Smutne to faktycznie. Siódmy nr PSX EXTREME, darzony przez Ciebie szczególnym sentymentem, poszedł się kochać... Podziwiam Cię, że w liście nie skomlałeś, aby wysłać Ci rzeczony numer plus Memory Card do PS2 na otarcie łez. Dlatego też kłuję dla Ciebie nagrodę - wkrótce otrzymasz ją drogą pocztową (zgadnij, co to będzie!).

DLA IDIOTÓW?

"[...] Korzystając z zastrzyku gotówki, postanowiłem odwiedzić przybytek kapitalizmu zwany w skrócie MM, aby zapolować na platynę dla Czamulki. Cel spoczywał nieruchomo na półce dopóki nie sięgnęły po niego me zachłanne łapy. Przed załadowaniem go do ślicznego, czerwonego koszyczka, profilaktycznie spojrzałem na cenę QUAKE III: REVOLUTION, którego cena w Polsce wynosi oficjalnie ok. 80 zł. Po chwili zdębiałem - cena wynosiła coś około 260 zeta. "To jakaś pomyłka!" - przemknęło mi przez myśl. Sprawdziłem egzemplarze leżące pod spodem i... nooo, tak już lepiej - reszta kosztowała 240 za sztukę! Desperacko chwyciłem za pudełko "platynowego" SMUGGLER'S RUN 2 no i pknie -185 zł. W drodze powrotnej mało nie zagryzłem faceta z reklamówką z napisem "Tu baraszkują najniższe ceny". Wiem, że poruszaliście już na łamach PE temat sieci sklepów MM. Nie mogę jednak milczeć. Skandal, Panie! [...]

Piotr ???

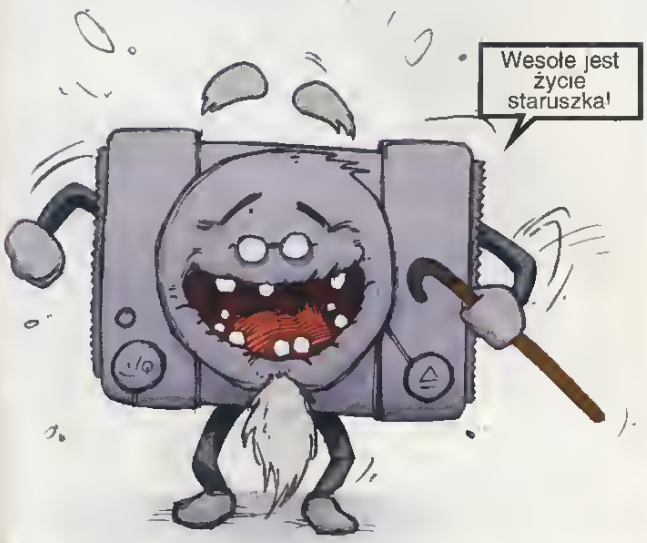
Skandal to mało powiedziane. Z drugiej strony - podobne pomyłki zdarzają się w supermarketach również "w drugą stronę". Dla przykładu, kiedyś w MM kupiłem jakąś grę na PS2 za 19,90 zł, zaś eleganckie buty zamszowe (ofkoz nie w MM, ale "na hałt") za 2,50 zł! W pierwszym przypadku sprawa rozbijała się o błędne postawiony "przecinek", w drugim - ktoś planował "skok", zawczasu przeklejając sticker z pary skarpet. Hłehłe! Podsumowując, trza patrzeć z czego się żyje.

FAN PEŁNĄ GĘBĄ

"[...] Nie miałem co robić, więc pomyślałem, że napiszę do Was. Ale o czym? (...) Ostatnio przeglądałem zdjęcia i filmy z EP4 i Redakcji, zacząłem myśleć, po co ja tak w ogóle czytam PE? Dla poisów? Recenzji??? Nie! Ja nawet nie mam konsoli, czytam PSX EXTREME dla Was. Gazeta jest zakręcona, pełna humoru i w ogóle. Sprawiacie wrażenie kompletnych idiotów i dabli, ale myślę, że tak nie jest, że jesteście inteligentni (...) Jest coś jeszcze, wrażenie wrażeniem, ale Wasz wygląd... Omówię tu kilka cherakterystycznych postaci i ich parametry): Ścisza - twarz zeiste alienowska, te miny i ten głos, piskliwy jakby miał jaja w imadle, strachliwy, stwierdzam po obejrzeniu filmików z Waszej strony internetowej. HIV - twarz jak twarz, ale Twoje skóra jest jakaś dziwna... taka zółta. Co Ty, 5 litrów soku marchwiowego wypijasz dziennie? Bo wyglądasz jak prawdziwy solans. Chcesz być piękny? Nie będziesz. A teraz osoba na widok której nie mogę opanować panicznego śmiechu - Star. Szczypior z zarostem i śmiesznym 'imajdżem'. Wygląda, jakby od 10 roku życia żył tylko komputerem, pewnie ma nieźle napakowane mięśnie palca wskazującego i kciuków. O innych nie chce mi się pisać, ale uwagi warci są jeszcze Koso i Mazur. Koso - ze swoim specyficznym wyrazem twarzy, a zdjęcia Mazura z EP4, z karaoke, roz******ają [...]"

Jerek, Sosnowiec

Inteligentni? Hm, gdzieś słyszałem takie określenie, chyba w telewizji. Swoją drogą - "daj se siana",)



Listy - skrzynka

HC ROOM czyli ...POKÓJ GRACZA!!!



HIV: W minionym miesiącu odnotowałem nieznaczny spadek zainteresowania działam HC ROOM. Albo inaczej - dostałem znacznie mniej prac, niż do poprzedniego numeru PE. Nie zawezyło to jednak na drastycznym spadku ich jakości, be, jeden z HC ROOMów daje czadu (elez sprzęt!). Zapraszam do wspólnego toczenia śliny!□

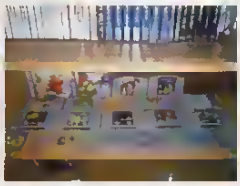


Pokój Michała Kwiatka z Poznania jest w fazie "under construction", czekamy na rozwój wydarzeń. Kilka słów od rezydenta: "Cze! Podsyłam zdjęcie mojego skromnego, lecz "wypchanego' konsolami, grami i oeprzętam kąciku w pokoju (widać również część kącika sportowego.) Pozdrawiem!" Ja Ciebie również pozdrawiam, postarej się, aby dokończyć dzieło i nie zapomnij o niniejszej rubryce.



"Hi! Postanowiłam wysłać zdjęcie mojego "gniazdka" herdcore'owego Grecze z nadzieją wygrania głównej nagrody,)" - napisał BerteO z Płochocina. Cóż, nadzieja matką głupich. Ale życie bez nadziei byłoby baznadziejne, hłehłe!



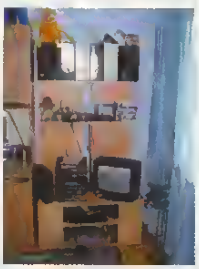




Kriliuch z Gryfic napisał: "Hej! Podsyłam Ci zdjęcia swojej kolekcji. Konsolki ładnie się ustewiły i czekają na publikację w PSX EXTREME. Mam nadzieję, ze spodobają się". Spodobały się, to i doczekały publikacji.







Sanset: "A oto mój pokoik, a konkretniej kącik, w którym spędzam najwięcej czasu. Mam nadzieję, ze zdjęcie jest technicznie w porządku". No, jest w porządku. Koleś z reklamy dżinsów daje radę,) Stary, a co się stania, gdy kolumny spedną na Twą głowę, hm? Chcesz mieć kuku?

Paweł Wzorek z Rzeszowa napisał: "Drogi HIV'ie, wysyłam Ci te zdjęcia, bo chociaz nia mam jakiegos super-maga-wypasionego pokoju, to dział ten służy do publikowania zdjęć pokojów "Graczy hardcora'owych", a ja się za takiego uważem.) Mam nadzieję, ze mój wysiłek nie pojdzie na marne (och, ale się napracowałem przy robieniu tych zdjęć!). " Huh, niezle! Na małaj przestrzeni upchałes tyle gazet i gier (hm, korsarskie wydania?), ze głowa mała. W sumie burdel masz tam niewielki, ale ogólnie Twoje gniazdko sprawia wrazenie zapuszczonego - dopracuj temat. BTW: ta "finlandia" (na jednej z fotek) to niby co - środek dopingujący? Hłehłe!









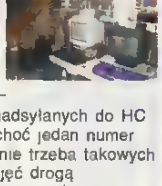


Nagroda: Oto HC ROOM z klasą. Wywarł na mnie spore wrazenie, bowiem jako takia pojęcie o sprzęcie audio-wideo mam, a i estetycznie wypede bez zarzutów. Zresztą, nie będę się wymądrzał, oto kilka słow nadesłanych przez anonimowego rezydenta rzaczonego HC ROOMu: "Oto efekt moich wyrzeczań i poświęcań. Jako ze jestem maniakiem szeroko pojętego kina domowego, jak i sprzętu domowej rozrywki, postanowiłem doprowadzić do ruiny mój budzet i urządzić jak najlapiej pokoik uciech duchowych.)" Powiem tyle: wow! Autor poprosił, aby nagrodę przekazać ne ręce Pawła Styczna z Dąbrowy Górniczej - tak tez się stenia.



Wysterczy trochę poszperać w Internecie, aby znaleźć HC ROOMy Graczy z odlagłych zakątków świata. Nie są tak dopiaszczone jak wybranych Czytelników PSX EXTREME, ze to jakość nadrabiają ilością. Niestety, w otaczających nas realiach nie sposób kolekcjonować wszalkie gadzety growe + sprzęt w ilościach hurtowych (dosłownie), ale... być moze kiedyś będzie lepiej. A póki co dorestajcie oswojeni z myślą, ze pracować trza będzie do "siadamdziesiątki", być moze nawet do "setki". Super, juz to widzę: trzęsący się dziadek, ledwo co stojący ne nogach o własnych siłach ew. na zbajerowanym wózku elektrycznym z alufalgami i podświetleniam, jako goryl "ne bramce" przed dyskoteką. Ech, Polska.





UWAGA!!! W związku z próbami przechyfrzenia mnie, wprowadzam nową regułę dotyczącą zdjęć nadsyłanych do HC ROOM. Aby zapobiec kentom (publikacje z Netu), na zdjęciu obok sprzętu itp. musi się znajdować choć jedan numer PSX EXTREME lub PORADNIKa EXTREME (uprzedzam nasuwające się pytenie: nie, na ścianach nie trzeba takowych przytwierdzać,). To po pierwsze. A po drugie - z uwagi na zasyp meilów, w przypedku wysyłenia zdjęć drogą elektroniczną (preferowaną) proszę o wpisanie w tamacla hasla-klucza: HC ROOM. Dziękuję sardecznie - ułatwi mi to pracę (:) Przypominam również, abyście zwazali na jakość nadsyłanych prac - zdjęcia niewystarczająco ostre lub w zbyt niskiej rozdzielczości (aparety cyfrowe) nie nadają się do druku (aspekt czysto techniczny). Zdjęcia, nejlepiej w formia elektronicznej, podsyłajcie do mnie drogą mailową (hiv@psxextreme.pl). Zdjęcia konwencjonalne - na adres Radakcji (patrz "stopka redakcyjna') z dopiskiem "Listy - HC ROOM". Nie zapominajcie o podaniu namiarow (imię+nazwisko, pełny adres zamieszkenia).

DOMEK NR 8

"[...] Yo zg(Red.)yl Pisze do Was ziomek, co to po raz pierwszy na EXTREME PARTY był. Zjazd do szczególnych należy zaliczyć, bo moim inauguracyjnym był. Swoją szczególność zawdzięcza jeszcze jednemu. Czemu? To on przerwał ponad roczną absencję w graniu, podczas której to błąkałem się bezwiadnie po mieszkaniu, nie wiedząc co jest tego przyczyną. Okres to wybitnie dołujący był, tak to bywa gdy nałogowy Gracz wyrwie się ze swojego transu, gdy odłączony zostanie od stałego źródła witalnej energii. Atmosfera panująca na zjeździe spowodowała odzycie dawnych wspomnień: te konsole (i to wszystkie dostępne!), telewizory w domkach, domki, tumreje na świetlicy i zaje***ty, herdcora'owy klimat od początku aż po sam koniec. Nigdy nie myślałem, ze świry pokroju mnie w ogóle istnieją na tym z lekka wykręconym świecie wyższych ideł i niezrozumiałych zachowań. Wiele się myliłem. Tu tak niemal wszyscy! Nabrałem optymistycznego podejścia do życie, wszystko pozytywem teraz się wydaje, i znowu to samo trzyma w uwięzi naszą świadomość - nieokiełznana potrzeba ciągłego grania! Na nowo katuję kultowego SC, delektując się przy tym każdym detalem, parą wydobywającą się z ust Mitsurugiego podczas walki na lodowej arenie z Astarothem, gustownie powiewającą spódnicą Sophitii, czy cudnym charakterem walki Maxiego... Głupie to, ale dzięki za zorganizowanie takowej imprezy. Słów kilka na koniec - list ten jest memoriałem kwintesencji życiowej Gracza, jego strona merytoryczna winna pokrywać się z nastawieniem do grania każdej osoby, co to Graczem zwie się lub zwać się chce. Tyle mych wywodów (...) Na koniec wielkie YO dla: STERYDA, ADAMUSA, MICHASA, TRONKA i CAŁEJ EKIPY Z DOMKU NR 8 [...]" Adik, EP4 domek nr 8

Rozwiązanie konkursu Pokemon

Zadanie brzmiało:
"Wymień nazwy Pokemonów, które widnieją na pudełkach POKEMON RUBY i SAPPHIRE"
Prawidłowa odpowiedź: POKEMON RUBY: Groudon, POKEMON SAPPHIRE: Kyogre.

Poniżej lista zwycięzców:
Gry POKEMON na GBA otrzymują:
Domeński Maciej z Gdańska i Siuta Sebastian z Wielopola
Plakaty Pokemon otrzymują:
Pietrowski Marcin z Warszawy, Łatecki Łukasz z Gołeniowa, Kowalczyk Daniel z Łodzi, Jastrzębska Magda z Szamotuł, Jaskólski Paweł z Warszawy, Szkamruk Bartek z Częstochowy

Rozwiązanie konkursu Virtua Fighter 4: Evolution

Pytania były następujące:
"W całej historii serii pojawił się jeden zawodnik, który został wycofany ze składu następnych części. Kto to był (zawód)? Podaj również jego imię"
Chodziło tu o wojownika sumo imieniem Taka-Arashi
Nadesłano 59 prawidłowych odpowiedzi, wśród których znalazła się ośmiu szczęśliwców:

4 egzemplarze gry VF4 EVOLUTION otrzymują: Eryk Bolek z Wałcza, Daniel Karol z Konstancina-Jeziorany, Przemysław Mróz z Wałbrzycha, Dominik Chmielewski z Łodzi

4 egzemplarze VF 10TH ANNIVERSARY lecą w ręce tych panów: Mateusz Wiekiik z Leszna, Marcin Zalewski z Wrocławia, Rafał Ludera z Rzeszowa, Mateusz Prusik z Elbląga.

Rozwiązanie konkursu Silent Hill 3

Zadanie było następujące:
"W SILENT HILL 3 wodzącą rolę w fabule odgrywa postać pewnej opętanej religijnym fanatyzmem kobiety. Wymień jej imię i nazwisko oraz imię jej ojca"
Prawidłowa odpowiedź: Claudia Wolf, ojciec Leonard
Nadesłano zaledwie 16 prawidłowych odpowiedzi, spośród których 3 bajeranckie nagrody otrzymują:
radio Silent Hill 3: Jacek Mański z Gdańska
plecak Silent Hill 3: Mariusz Florek z Krakowa
latarka Silent Hill 3: Marcin Gamdzyk z Warszawy

Do dnia dzisiejszego nie dostałismy prawidłowej odpowiedzi na konkurs z testow z numeru PE#71 (do wygrenia były 2 pody). Pytenie dotyczyło platformy sprzedawanej w komplecie z bezprzewodowym padem. Chodziło o Amigę CDTV.

Achhhhh! Cudownie czytać takie słowa! Skoro EXTREME PARTY 4 pomogło choć jednemu zagubionemu Graczowi wrócić na właściwą drogę - czujemy się sowicie wynagrodzani. I już pal licho, że nasza PS2 została "wypożyczona" przez jakiegoś śmierdzącego jełopa (z bólem, ale pogodziliśmy się), ogólnie jest młodzieżowo! W zbliżającym się Poradniku, będzie większa galeria zdjęć, więc szukaj tam swej facjaty

"KOSTKA" CIENKO PRZĘDZIE

"(...) Piractwo jest wszędzie i nakręca rynek. Do takiego wniosku doszedłem przypatrując się temu, co się obecnie dzieje na konsolowym rynku. Dla GC najbliższa Święta będą prawdopodobnie ostatnimi, potem zdechnie, a przynajmniej już nie dotrzyma kroku konkurencji (coraz więcej firm się z niego wycofuje, np. EIDOS, a Ninny będzie myśleć o następnej konsoli, więc nie będzie już tyle exclusive'ów na "kostkę"). Wiecie dlaczego GC nie dotrzymuje kroku konkurencji? Nie dlatego, że nie ma dobrych gier, ani że nie ma wielu gier (sporo tytułów pojawia się na "kostkę" po kilku miesiącach o czym już nie piszecie - w sumie wartałoby choćby wspomnieć, że jakaś gra wyszła, jak ostatnio HITMAN 2). Problem leży w piractwie, a raczej jego braku. Część ludzi kupuje PS2 i Xboxy, mając na uwadze fakt, że w ostateczności przerobią je na piraty. Skąd to wiem? Mam kumpli w Niemczech i Anglii. Oni też grają na piratach i mają głęboko w poważaniu sprzęt NINTENDO. Im więcej ludzi kupuja daną konsolę (obojętnie czy korzystają z piratów czy nie), tym większy rynek się nakręca, więcej ludzi o danej konsoli słyszy i chętniej kupuje to, co inni. I koło się zamyka. To tak jak z kubkami Knorra (syf) albo samochodami Daewoo. A wiecie czemu SONY sprzedało już 60 milkanów konsol? Bo 20 milionów ludzi kupiło je ponownie (gdyż poprzednia już im padły) [...]" ???, ???

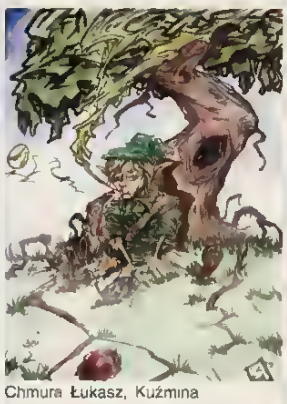
Masz rację. Gdyby GaCek został spiracony po launchu, to by pewnie gościł w wielu polskich (i nie tylko) domostwach. Tymczasem cała moje "pozaredakcyjne" otoczenie bawi się na konsoli SONY niektórzy mają czą o kupnie X-a (ale z kasą krucho), inni już tego dokonali. A o GaCku mówią "Hm, fajne tytuły które można policzyć na pacach jednej ręki...". Biorą zatem w łapska Duale lub "balony" i cierpią, najczęściej na piracich kopiech, niestety. Życie. Już za niedługo, mam taką nadzieję, przekonamy się, jak zadziała na tą konsolkę obniżenie jej ceny. Na wieść o tym, połowa zg(Red.)zioli podjęła szybką decyzję i będą wkrótce posiadaczami Kostki.

ciekawostki



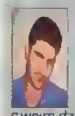
W internecie nie brakuje świrów - to jasne jak drut (:). Za dostanie tytułu dziękuję P. Szałkowskiemu: "Elo zioom! Przesyłam materiał znalezionym w Necie:). Final Fucktasy 10 - macie to już... Hm, nie mamy, a Star się o(b)cina (ups!) ze sklepaniem (ups!)... z wklepaniem zapowiedzi.)

ZAWODNIKIEM WYCOFANYM Z VF4 JEST TAKA - ARASHI, Z ZAWODU ZAPAŚNIK SUMO. CO DO KOBIETY Z SILENT HILL 3: WYDAJE MI SIĘ, (CHOĆ NIGDY W TO NIE GRAŁEM) ŻE PYTANIE JEST PODCHWYTLIWE. RZEKOMA PERSONA NIE ISTNIEJE PODOBNIE JAK JEJ OJCIEC (KTÓRY PRZECIEŻ JEST WOJOWCEM, WIĘC SKĄD TU CÓRKA?!)



Chmura Łukasz, Kuźmina

WSPOMNIENIA



Graczem byłam "od zawsze" tak po prostu. Niekoniecznie dysponowałem na własność kolejnymi sprzętami na drodze ewolucji jednak miałem świetnych kumpli z którymi szarpałem całymi dniami (obecnie wmawiają swoim dzieciom, że zawsze chodziłi na co dzień w gamiturach zapominając o HC akcjach. Hehhe!) Gdy nastała epoka panowania Amigi jakc ambitny młodzieniaszek postanowiłem wycisnąć z kompa coś więcej... co zaowocowało - po wielu perturbacjach - wstąpieniam mej skromnej osoby na scenę amigową, abym w pewnym momencie poznał Norby'ego (hi, zabijako! To były czasy...) Pamiętam jedan z ogólnopolskich zjazdow scanowców (Copy Party) Celic (ahahehal) prezentował PSX'a, którego przytaszczył z Niemiec stanowiącego wówczas nielichy folklor, wraz z kilkoma grami: F1, CRASH BANDICOOT, ALIEN TRILOGY. Zapomniałem o Imprezja, alkoholu itd. - szarpałam jak w transie. Zauroczony potęgą PSX'a stałem się stałym bywalcem katowickiej giełdy, gdzie ślinłam się na widok m.in. TWISTED METAL i pierwszego TEKKENa. Po ukończeniu "ogólniaka" podjąłem się studiowania w trybie zaocznym i zacząłem pracować. Pierwsza zarobione pieniądze przebalowałem (a co!) jednak kolejne wypłaty skrupulatnie odkładałem na kupkę, aby łyknąć Szaraka. Konsolę kupiłem na giełdzie, rzecz jasna za spore pieniądza, zawczasu fantazjując (...) Jako że do odjazdu autobusu zostało mi dobre 30 minut, na chatę gnałem pieszo bagatela 15 km, bo wytrzymać w miejscu nie mogłem, poza tym wszyscy na mnie dziwnie zerkali (teona spisku). W ten sposób rozpoczął się najpiękniejszy etap w moim życiu Gracza. I nie liczyło się nawet to, że w ramionach Morfeusza spędzałem średnio 4 godziny na dobę, aby w pracy straszyć wszystkich klientów (katowicki oddział "Paradisa" blahblah!) imege em godnym zombliaków z RESIDENT EVIL. Łaskawa opatrzność sprawiła, iż dzięki "szczęśliwemu telefonowi" do Norby'ego trafiłam wkrótce pod strzechy raczkującego wówczas "biuletynu informacyjnego" pt. PSX EXTREME (#3), ma się rozumieć z planem zrewolucjonizowania skostniałego światka prasowego (recenzje klepane przez "gamiturowców" nie czających bazy i nie mających pojęcia o pisaniu jako takim). Jak mawiają życzliwi - nawet mi się udało.

Mając zaledwie kilkumiesięczny staż PSX'owego maniaka chłonąłem gry jak młody palikan. Pamiętam doskonale te patenty po pracy bratem na chatę jakąś grę, aby następnego dnie odnieść ją grzecznie Fanixowi, kwitując wymownym "skończona następną proszę". Bywało i tak, że odkupywałem od Redakcji wybrane gry, więc zamiast wypłaty otrzymywałam kilka tytułów i drobne na fajki. Hardcore (...) W moim pokoju (mieszkałem z rodzicami) panowała świetna atmosfera: non stop ktoś przychodził, ktoś wychodził, wszędzie walały się pady, Multi-Tapy, guny, butelki, a w powietrzu można było zawiesić siekierę, bowiem okno otwarte na oścież nie nadążało z filtrowaniem dymu.

Kilka tytułów z Szaraka sprawiło, iż zapomniałam o bożym świecie (np. GRAN TURISMO, TEKKEN 3) inne niamal doprowadziły do mego zajścia z tego padołu (cierpię z powodu niewydolności serca): akcje z RE2 - skaczące Lickery, Terminator przebijający się przez ściany... Pauzowałam grę i odpalałam papierosa, próbując opanować drżenie rąk. Zawsze jednak wysmianicie się bawiłem ( ) Od czasów amigowego scenowania byłam entuzjastą zdobyczy techniki, totez Szarak kojarzy mi się nieodłącznie z odpaloną po raz pierwszy płytą "Demo 1" i ujrzeniem ciężko stapającego T-Rexa. Bydlę wywarło na mnie tak piorunujące wrażenie, iż niamal wepchnąłem palec do mózgu, którym eksplorowałem akurat wnętrza własnego nosa) Dziękuję ci, SONY! [hlv]

TOP 6 HIV

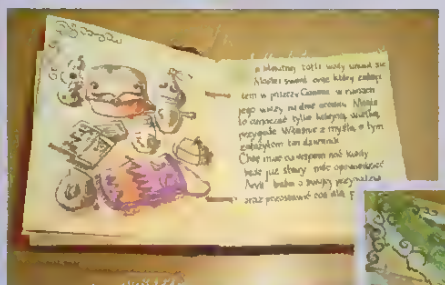
1. Tekkan (saria)
2. Gran Turismo (seria)
3. MGS
4. Crash Bandicoot (seria)
5. Wipeout (seria)
6. Spyro The Dragon (seria)

Rozwiązanie konkursu TWOJA PRZYGODA nagroda główna - GameCube wraz z Zeldą: WW

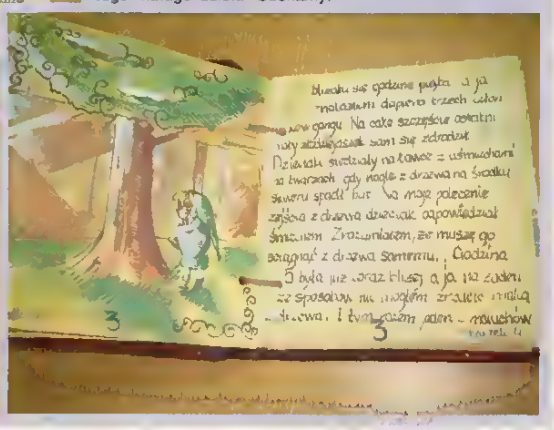
ilość nie przechodzi w jakość - taki wysnułem wniosek po przekopaniu się przez kilkaset (!) prac. Naprawdę nie wiem, jak niektórzy z Was mogli się łudzić, że umieszczanie w każdym z dymków kilku wulgaryzmów może zapewnić taką "słuszną" nagrodę. Wiele motywów się powtarzało - sednem wyprawy Linka było odnalazianie jakiegos zg(Red.)a szeroki kolezka z wąsem rodził u Was skojarzenia z Gamerą, było też na temat seksualnych odchyleń Playmana... Totalną zenadą było nazywanie Linka Zeldą (totalni ignoranci, ech). Ale spośród zalewu prac kiepskich i średnich trafiło się kilka prawdziwych perełek, przy czym należy dodać, że zwycięzce był bezkonkurencyjny (choć Ściera kłócił się o to z żoną). [koso]

Kłóciłem się, bo był to konkurs "literacki", a nie plastyczny, dlatego miałem małe wątpliwości. Chodzi o pracę M. Mirowskiego, która przyprawiła nam w Redakcji senę "koparek". Spójrzcie na zdjęcia preca w formie pamiętnika, pierwszorzędnie oprawiona, ilustrowania (bonusowe rysunki dot. opowiadania), całość ręcznie napisana na podstarzałych kartkach. No, po prostu szok! Jak na moje oko, to robota zawodowego plastyka. Opowiadanie (ścieżka niebieska) jest napisane w formie bajkowo-pamiętnikowej. Całość oparta na terminologii zeldowej - jak napisał autor, przesiadywał u kolegi z GameCube i ZELDĄ, w celu zgłębiania tematu. Wspaniała robota. Moje gratulacje GaCek z grą jest Twoj. Proszę o kontakt! [ściera]

PS. Miło by nam było, gdybyś opisał kulisy powstania tego małego dzieła. Czekamy!









Carrera Go!!!

Jesteśmy już przyzwyczajeni do wszelkiego rodzaju nietypowych urządzeń i akcesoriów do konsol, ale niektóre potrafią zadziwić nawet tych, co to spią z gitarami i zamiast kocem, przykrywają się matą do tańczenia. Gdy zobaczyłem pudło z Careera Go!!!, zastanawiałem się, co zrobić najpierw - uregulować luźny szczękościsk, czy rozedrzeć opakowanie i zasiąść do zabawy. Bajer ten jest, jak pewnie zdążyles juz wywnioskować po zdjęciach, bardzo nietypowy. Na cały zestaw składają się tor, dwa pojazdy stylizowane na bolidy F1 (wszystko z serii Carrera, firmy dobrze znanej miłosnikom slotcarów) dwia konsole GameBoy Advanca SP (wraz z ładowarkami) oraz gra nań, CARRERA POWER SLIDE. Tak, to nie pomyłka! Miraż panów z NINTENDO i CARRERA zaowocował produktem... na pewno ciakawym.

Rozkładanie toru jest dość czasochłonne, ale ostateczny efekt budzi podziw. Składa się z dwóch zakrętów o kącie 180 stopni, z czego jeden jest nachylony pod pewnym kątem do reszty trasy. Do tego dwie rampy, na których auta zasuwają "do góry nogami" (wybaczcie brak tachowej terminologii) (HIV chyba chodziło Ci o pętlę, hm? Hlehlal) oraz specjalny modul ze startem i metą. Gdy tor jest już gotowy, wystarczy umieścić w odpowiednim miejscu zasilacz, podłączyć dwa dżojstiki i można zaczynać zabawę. Na manetce znajduje się "pedał" gazu (pod kciukiem) i specjalny booster (pod palcem wskazującym), którego wciśnięcie zapewnie jeszcze większego 'kopa'. Kontrola nad zmaganiami na torze sprowadza się do zwalniania na zakrętach i przyspieszania na prostych oraz rampach. Hm, jakieś dziesięć lat temu sam byłem posiadaczem toru ze slotcarami i bawiłem się kilka godzin dziennie, ale teraz... Zabawa szybko staje się nudna, nawet podczas gry we dwie osoby.

Czemu jednak służą dwa GBA SP? Otóż od modulu, do którego podłącza się manetki i zasilania, odchodzą rowniez dwa kable, które można podłączyć do odpowiedniego portu z tyłu konsolki. W jednej z nich umieszczamy kart z CARRERA POWER SLIDE i odpalamy opcję 'Carrera Racing'. Urozmaica ona zabawę z plastikowymi slotcarami o kilka elamentów. Najistotniejszym jest mierzenie czasu, dzięki czemu Gracz poznaja czas okrążania (lub kilku, zaleznie od konfiguracji) netychmiast po jego przejechaniu. Do tego dochodzi mozliwość włączenia uszkodzeń i limit paliwa. Każde przerwanie łączności auta z torem sprawia, że wzrasta "damage", a pokonywania kolejnych okrążeń uszczupla zapas paliwa. Odpowiednią awarię konsola oznajmi pikaniem - wówczas należy wcisnąć 'L' i mashować naprzemian "A" oraz 'B'. Odnowi to energię bądź uzupełni bak. W praniu sprawdza się to wyśmianicie uzupełniając to, co się dzieje na torze. Szkoda tylko, że trybow jest niewiele (m.in. wyścig z 'duchem'), choć z drugiej strony mógłbym się tez doczepić do taktu, że trasa jast tylko jedna :)

Tor jest wykonany z niezłej jakości plastiku i nie ma obaw, że 'rozejdzie' się podczas zmagań (wystarczy jego fragmenty połączyć znajdującymi się w zestawie spoinami). Fuszerkę natomiast odwalili ludzie odpowiedzialni za wykonanie manetek - nie dość, że kiepskie jakościowo (ma się niaodparte wrażenie, że zaraz pękną w dłoni), to jaszcze wciskaniu przycisków delako od wygodnego i precyzyjnego. Samochodziki prezentują się całkiem okazale, szkoda tylko ze spojlary nie są zostały zrobione z lepszego tworzywa (mogą się złamać przy wypadaniu z toru).

Sama gra na GBA SP - CARRERA POWER SLIDE to mniej niz przeciętniak i gdyby nie opcja 'Carrera Racing' nie warto byłoby o niej wspominać. GBA SP świetnie spisuje się w roli 'komputera pokładowego' i dodaje zabawie rumieńców, bo sama zabawa z torem może zafascynować chyba tylko kilkulatków. Producent twierdzi, ze konsola można podpiąć do dowolnego zestawu z serii Carrery, co na pewno jest ciekawym rozwiązaniem dla tych, którzy juz GBA / GBA SP posiadają. Bądź co bądź zabawka to ciekawa, nietypowa ale i kosztowna, a w dodatku szybko się nudzi - zwłaszcza tym, którzy przedkładają bezkompromisowość elektronicznej rozrywki nad śmigania po jednym i tym samym torze. [koso]

WYKONANIE ★★★☆☆

PRZYDATNOŚĆ ★☆☆☆☆

WERDYKT ★★☆☆☆

Fajny bajer...



...przez 10 minut. Nie trzeba być konsolowym freakiem, aby z entuzjazmem dorwać się do toru jako takiego - to kręci każdego faceta. Będąc brzdącem oglądałem takie cacka w witrynach "Pewexów", a dziś... tenie to nie bawi. "Gra" na GBA to kicha, takie odniosłem wrażenie. Nie czarujmy się - CARRERA GO!!! to gadżet-ciekawostka dropsa, i kubeł zimnej wody: aby rywalizować, trza mieć 2 szt. GBA + grę + tor, co łącznie kosztuje... ech, szkoda gadać. Pięknie dziękuję, wolę GRAN TURISMO i kilku maksymalnie dopasionych wozów R/C. [hiv]

Ocena: 5/10













TIPSY



Mario Golf (Toadstool Tour)

Na ekranie tytułowym wciśnij i przytrzymaj Z + START, wejdź do "Paasword Tournaments" i wklap jeden z poniżej podanych kodów:

9L3L9KHR - Bowser Badlands Tour
2GPL67PN - Bowsar Jr.'a Jumbo Tourney
0EKW5G7U - Camp Hyrule Tournament
BJGOBULZ - Hollywood Video Tour
ELBUT3PX - Peach's Castle Grounds Course
GGAA241 - Super Mario Open
CEUFPXJ1 - Target Tour Tournament



Freedom Fighters

Podczas gry wklep niżej podana kombinacja

↑, ↓, Black, White - odrodzenie
Y, A, X, B, B, ← - niewidzialność
Y, A, X, B, B, → - tryb slow-motion
Y, A, X, B, B, ↓ - tryb fast-motion
Y, A, X, B, X, ↑ - latanie
Y, A, X, B, A, ↓ - pełna charyzma
Y, A, X, B, A, → - nieograniczona amunicja
Y, A, X, B, Y, ↓ - heavy gun
Y, A, X, B, Y, ↑ - rifle
Y, A, X, B, Y, ← - rocket launcher
Y, A, X, B, B, ↑ - shotgun
Y, A, X, B, Y, → - sniper rifle
Y, A, X, B, A, ← - naligun



Ghost Recon Island Thunder

Ukończ wszystkie zadania w trybie Single, a następnia podczas gry wciśnij pauzę, wybierz menu "Cheate" i wklap jedną z poniżaych kombinacji:

A, X, B, Y, A - wielkie głowy
B, B, Y, X, X, A - wielkie ciała
X, X, Y, A, B - niespodzianka
X, A, Y, B, X - tryb "Helium"
B, A, X, Y, A - tryb "Paper"
A, A, X, B, Y - szybkie bieganie
Y, Y, B, X, A - slow-motion
X, A, Y, B, X - podkręcone głosiki



Hunter The Reckoning Wayward

Podczas gry najpierw wstukaj: ● ■ ▲ ✕, L1, L1, ← ← a następnie wklep jedną z poniższych kombinacji:

■ ✕ ● ✕ ↑ ↓ ↑, ↓ - wszystkia bronie
→ → → → ↑ ↓ ↑ ↓ - maksimum amunicji
✕ ▲ ● ■ ▲ ↑ ↓ ↓ - nieograniczona amunicja
▲ ▲ ● ● ■, L1, ■ R1 - pełna zdrowie
→ → → ✕ ↑ ▲ ↑ ■ - nieśmiertelność
■ ■ ▲ ■ L2, L2 ↑ ↓ - alinlejsi przeciwnicy

Game Boy Advance TIPSy [pLaYmAn]

CT Special Forces 2: Back to Hell

Kody do poziomów:

Africa:	Europe:
Level 2: 1431	Level 1: 3163
Level 3: 3731	Level 2: 3204
Level 4: 6937	Level 3: 3198
Level 5: 9701	Level 4: 5941

North America:	South East Asia:
Level 1: 2405	Level 1: 1379
Level 2: 7069	Level 2: 7460
Level 3: 5607	Level 3: 8804
Level 4: 1525	
Level 5: 9319	

Asia:
Level 1: 1123
Level 2: 6831
Level 3: 0377
Level 4: 4267
Level 5: 8099



Hit & Run

Będąc w opcjach wciśnij i przytrzymaj L1+R1, a następnia wklep poniżej podane kombinacje:

▲ ✕ ▲ ✕ - nieśmiertelność
■ ■ ■ ■ - szybkie samochody
▲ ▲ ▲ ▲ - bardzo szybkie samochody
■ ■ ■ ▲ - super akoki
▲ ▲ ● ■ - wyświetla wskaźnik prędkości
▲ ● ▲ ■ - psychodeliczny widok
✕ ● ✕ ● - wszystkie bonusowe samochody (Uwaga! Najpierw musisz ukończyć wszystkie miaje, aby kombinacja zadziałała.)

Za udostępnienie urządzenia do testów dziękujemy firmie Lukas Toys Sp.Z.O.O. ul. Partyncka 29 53-031 Wrocław